ゲームボーイカラー専用カートリッジ

CGB-A2QJ-JPN

GAME BOY COLOR

# RPGツクールGB™

## 取扱説明書



COLOR専用

アスキーツクールシリーズ

ASCII

このたびはアスキーのゲームボーイカラー専用カートリッジ『RPGツクールGB』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。また、この「取扱説明書」は大切に保管しておいてください。

## 安全に使用していただくために…

### ⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

### ⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 機器の取り扱いについて…

### ⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

### ⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

### 使用上のおねがい

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
● 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

**ご注意** **本品は「ゲームボーイカラー」専用です。**【ゲームボーイカラー以外の本体】及び【スーパーゲームボーイ】【スーパーゲームボーイ2】では使用できません。

ゲームボーイカラー　ゲームボーイ

ターボファイル GB（別売）を使うと、
さらに29個分のゲームを記録できます。

通信ケーブル対応　ターボファイル対応

# CONTENTS
## 目次

# 1 コントローラーの使い方




## 十字ボタン

●ゲーム時
主人公の移動、カーソルの移動

●エディター時
カーソルの移動
・グラフィック選択時：上下で1ずつ、左右で10ずつグラフィックを送る
・数値入力時：上下でカーソル位置の数値を変更、左右で位の変更
・主人公選択時：左右で主人公の変更、上下で切り替え

## セレクトボタン

●ゲーム時
デバッグメニューを開く（テストプレイ時のみ）

●エディター時
ユーザーゲームモードの解除
入力できる文字の種類を変更

## スタートボタン

●ゲーム時
押している間、通行不能な場所が通れるようになる（テストプレイ時のみ）

●エディター時
拡大マップの表示
一覧表示内容の切り替え

## Bボタン

●ゲーム時
メニューの表示、キャンセル

●エディター時
キャンセル

## Aボタン

●ゲーム時
話す・調べる、決定、乗り物から降りる

●エディター時
決定

**セレクトボタン＋スタートボタン＋Aボタン＋Bボタン**
タイトル画面に戻る

# 2 遊んでみよう

**電源を入れたら、さあゲーム作成開始！と言いたいところですが、まずは先にサンプルゲームを遊んでみるといいでしょう。きっとゲームを作成するときに役立ちますよ。**

## ゲームの始め方

ゲームボーイカラーにカートリッジを正しく差し込んで電源を入れると、タイトルとメインメニューが表示されます。ゲームを遊ぶには、このメインメニューから[サンプル]を選んでください。そのほかのメニューには、以下のようなものがあります。




### ●メインメニュー

ゲ　ー　ム：[エディット]で作成したユーザーゲームが始まります。
サ ン プ ル：サンプルゲームが始まります。
エ ディ ッ ト：ゲームを作るときはこれを選びます。
せ っ て い：ユーザーゲームモードの切り替えができます。
つ う し ん：[エディット]で作成したデータを、通信ケーブル(別売)を使って友達のゲームボーイカラーに送ることができます。
ターボファイル：ターボファイル(別売)を使って、[エディット]で作成したデータのセーブやロードを行ないます。

## サンプルゲームを遊んでみよう

### ▼サンプルゲーム:ノーブルキャット

**おはなし**

ある日、ロコは傷ついた一匹のネコを見つけます。それはコスタリ城の王女、ニーナ姫が魔法によって変えられていた姿でした。ロコはその魔法を解くため、森の賢者の元へと旅立つのですが……。




**登場人物**

**ロコ**



ネコになったニーナの呪いを解くために旅立つ。主人公。

**ニーナ**



コスタリ城の王女。ライージャにネコにされてしまう。

**ガレー**



かつては大いなる力を持っていた森の賢者。かなりの老齢。

**ライージャ**

ニーナの母に変わって王妃となった謎の女性。魔物と通じているらしい。その目的とは……?

### ●サンプルゲームの始め方

サンプルゲーム『ノーブルキャット』を遊ぶには、メインメニューから[サンプル]を選んでください。すると、タイトル画面が表示されますので、[はじめから]を選ぶとゲームが最初からスタートします。すでに途中まで遊んだセーブデータがある場合は、[つづきから]を選び、ロードするセーブデータを選んでください。



## ●ゲーム中の操作方法

ここでは、サンプルゲームの操作方法を説明していきます。この操作は、[エディット]で作ったユーザーゲームの場合も同じです。

### 話す、調べる

話したい相手や調べたい物がある場合、その方向を向いてAボタンを押してください。何も無い場合は、何も起こりません。また、場合によっては、人にぶつかったり、物に触れたりすることで、何かが起こる場合もあります。



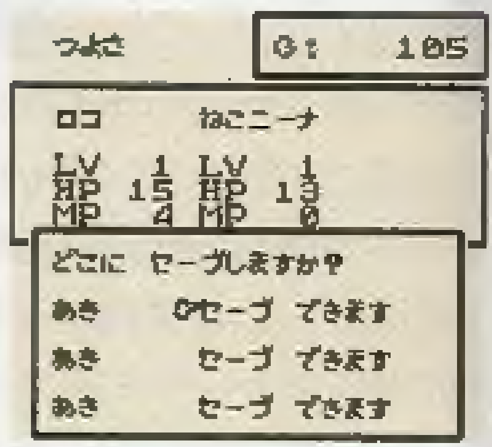

### 乗り物の使い方

ゲームが進むと、海や空を進める乗り物を見つけられるかもしれません。これらの乗り物には、触れる(重なる)ことで乗り込むことができます。乗り物から降りる場合は、Aボタンを押してください。ただし、歩いて通れない場所には降りられません。



### セーブ

セーブは、乗り物に乗っているとき以外いつでも行なうことができます。セーブしたい場合は、通常コマンドの[つよさ]を選び、そのなかにある[セーブ]を選んでください。セーブデータはサンプルゲーム・ユーザーゲーム・テストプレイ共通で、3つまで作成できます。



## 通常時のコマンド

通常時(移動中)にBボタンを押すと、以下の6つのコマンドが表示されます。




**●つよさ●**

パーティ全員の主人公のHPやMPを確認できます。さらに詳細なステータスを見たい場合は、[つよさをみる]を選び、確認したい主人公にカーソルを合わせてください。Aボタンでページが切り替わります。

**●まほう●**

主人公が覚えている魔法を使うことができます。魔法を使う主人公と、使いたい魔法を選んでください。また、ここで魔法にカーソルを合わせると簡単な説明を見られます。MPが足りない場合には使用できません。

**●つかう●**

持っているアイテムを使います。使いたいアイテムを指定してください。アイテムによっては、使う相手を指定しなければなりません。また、移動中には使えない、戦闘中専用のアイテムもあります。

**●そうび●**

武器や防具を装備します。まず装備したい主人公を選んだ後、装備したい場所と装備するアイテムを順に決めてください。アイテムを装備するとどのようにステータスが変化するかは、右上の表示で確認できます。

**●すてる●**

いらなくなったアイテムを捨てることができます。どのアイテムを捨てるか選んでください。ただし、ゲームの進行に必要となる大事なアイテムは捨てられません。

**●ならび●**

パーティの並び順を決めます。順に主人公を選び、もう一度Aボタンを押すと決定です。屋内マップではこの順に主人公が並んで歩き、フィールドでは先頭のひとりのみが表示されます。

## 戦闘




フィールドやダンジョンなどを歩いていると、モンスターと出会い、戦闘になる場合があります。この戦闘を繰り返して、主人公たちは経験値やお金を得たり、場合によってはアイテムを手に入れたりして強くなっていくのです。戦闘は、主人公側と敵側のどちらかが全滅するか逃げ出すまで続きます。主人公側が全滅してしまうと、ゲームオーバーです。戦闘が始まると、以下のコマンドが使用できるようになります。

### ●オート●

これを選ぶと、主人公たちがそれぞれの考えで勝手に行動を決めて戦闘を始めます。途中から自分で指示が出したくなった場合は、スタートボタンを押してください。スタートボタンを押した次のターンの初めに、コマンド選択ができるようになります。

### ●たたかう●

自分が主人公たちに指示を出して、戦闘をします。戦闘時に出せる指示（コマンド）は次のページで説明する4つです。通常は、このコマンドを使用して戦闘を進めていきます。

### ●にげる●



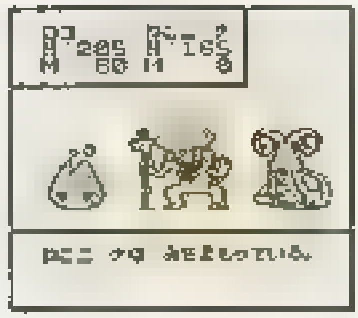
戦闘から逃げ出すコマンドです。ただし、必ず成功するわけではありません。その確率には、すばやさが関係しています。また、ボス級のモンスター（イベントで発生した戦闘）からは絶対に逃げられません。

●こうげき●



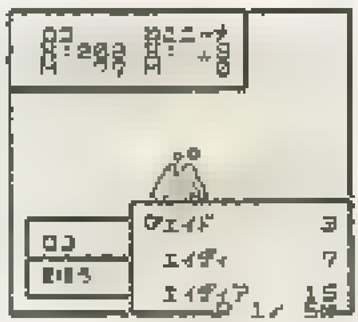
武器による通常の攻撃をします。武器を装備していない場合は、素手での攻撃です。複数敵がいる場合は、攻撃したい敵を1体選んでください。

●ぼうぎょ●



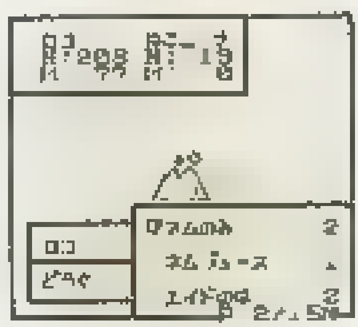
防御に徹し、そのターンのダメージを半分に減らすことができます。ただし、魔法の攻撃に対しては効果がありませんので注意してください。

●まほう●



主人公が覚えている魔法を使って、攻撃や回復をします。使いたい魔法を選んでください。魔法によっては、かける相手を指定するものもあります。

●どうぐ●



持っているアイテムを使って、攻撃や回復をします。使いたいアイテムを選んでください。アイテムによっては、使う相手を指定するものもあります。

# 3 作ってみよう

**ひとつのゲームは、たくさんの設定の積み重ねで作っていきます。大変そうな作業ですが、ひとつひとつの設定はどれも簡単です。これからの説明をよく読んで、ぜひ挑戦してみてください!**

## こんなふうに作っていきます

メインメニューから[エディット]を選ぶと、ゲームを作るための設定を集めた"エディターメニュー"が表示されます。ここにある項目を設定することで、ゲームを作成していくのです。基本的にどんな順番で作ってもかまわないのですが、ここでは一例としてこんな手順をオススメします。

エディター

| | |
|---|---|
| タイトル | まほう |
| しゅじんこう | アイテム |
| マップ | モンスター |
| メッセージ | てきマップ |
| イベント | サンプルロード |
| テストプレイ | データのクリア |

## 作る順番（一例）

### 1.タイトル

作成するゲームのタイトル画面を設定したり、あなたの名前を登録したりできます。

### 2.しゅじんこう

プレイヤーが操作する主人公やその仲間たちについての設定を決めましょう。また、ここでゲームのスタート位置や乗り物、BGMなどについても設定します。

### 3.マップ

ゲームの舞台となるマップを作成します。世界地図となるフィールドマップは4種類から選択し、街やダンジョンなどの屋内マップはパーツを組み合わせて作ります。

### 4.メッセージ・イベント

いよいよシナリオの作成です。会話などのメッセージを作成し、それを"イベント"という形でマップに配置していきます。

これまでしてきた設定が自分の思いどおりに動くかテストしてみましょう。うまく動かない場合は、その場所を直し、ふたたびテストを繰り返します。

### 6.まほう・アイテム・モンスター・てきマップ

これらの設定は、初めからあるサンプルデータを使うだけでも良いと思います。ゲーム作成に慣れてきたら、必要に応じて設定を行ないましょう。

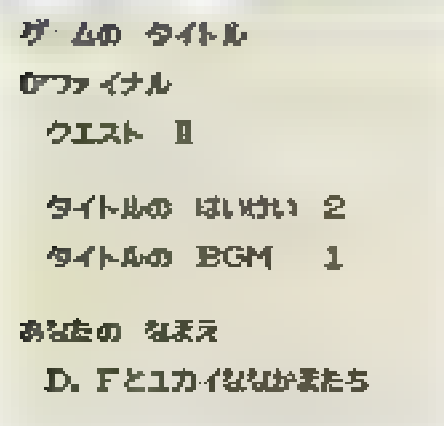
### 7.完成!

ゲームがあなたの思い描いたとおりに動くようになればゲームの完成です!

**友だちのGBへ通信!**

エディットしたデータを友だちに送って、遊んでもらうこともできます。友だちからもらったデータをいじるのも思いのままです。

# タイトル




［タイトル］では、ゲームの初めに表示されるタイトル画面に関する項目について決めます。なお、タイトル画面は、テストプレイのときは表示されませんのでご注意ください。タイトル画面が表示されるのは、メインメニューの［ゲーム］を選んだときだけです。

## ●ゲームのタイトル

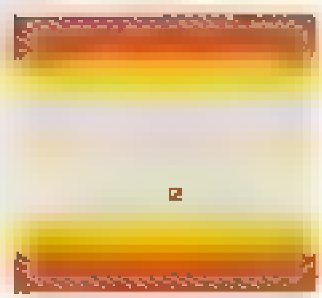
ゲームのタイトル名です。全部で16文字まで入力できます。8文字ずつ、2行にわけて入力してください。




## ●タイトルのはいけい

タイトルの文字を表示するときの背景を選びます。7種類から選んでください。0番を選ぶと、背景は真っ白になります。





## ●タイトルのBGM

タイトル画面のBGMを選びます。Aボタンを押し、好きなものを決めてください。"00 なし"を選ぶとBGMは演奏されません。

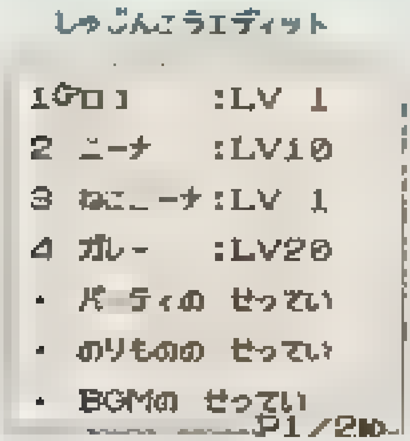
## ●あなたのなまえ

あなたの名前を16文字以内で入力してください。エンディングのスタッフロールで、ここで入力した名前が流れるようになります。

# しゅじんこう

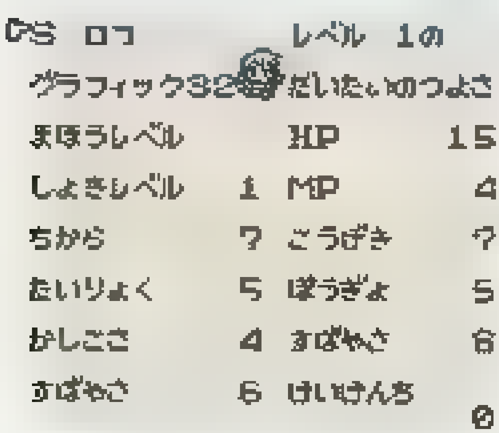
主人公となるキャラクター（仲間も含みます）に関する項目を決めます。主人公は最大8人まで作ることができます。また、ここではゲームのスタート位置や乗り物に関する設定、BGMなどといったゲーム全般に関係する設定も行ないます。個性的な主人公の作成を目指しましょう。

## ●主人公選択画面




エディターメニューから[しゅじんこう]を選ぶと、まずこの画面になります。主人公は8人まで作成できますので、ここで作成したい主人公を選んでください。また、[パーティのせってい][のりもののせってい][BGMのせってい]を選ぶと、各項目の設定ができます。

## ●主人公設定画面




主人公選択画面で主人公をひとり選ぶと、この画面になります。ここでは主人公の名前・グラフィック・初期レベルといった詳細を決めます。画面の右側は、現在設定している主人公のステータスです。これを確認しながら各パラメータを決めていくと良いでしょう。

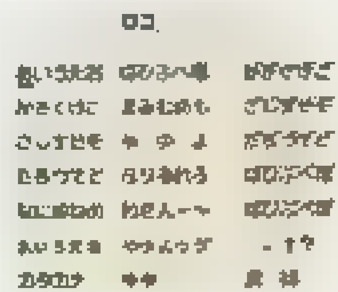
## ●パラメータの設定

### S

［ちから］、［たいりょく］、［かしこさ］、［すばやさ］のパラメータを自動で設定します。6つの職業のなかから、その主人公のタイプに近いものを選んでください。一番下の名前を選ぶと、名前やレベルも含めたすべての項目がサンプルゲームの主人公データになります。

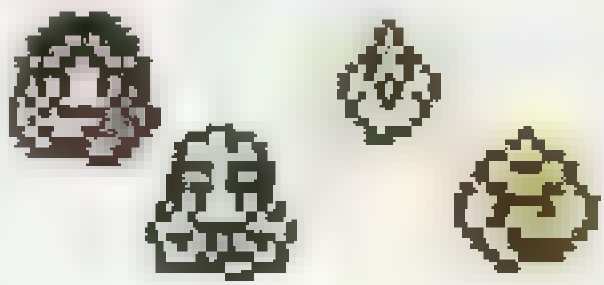
### 名前

主人公の名前です。5文字以内で入力してください。なお、この主人公の名前は、イベントの組み方次第で、ゲーム中に入力するようにもできます。



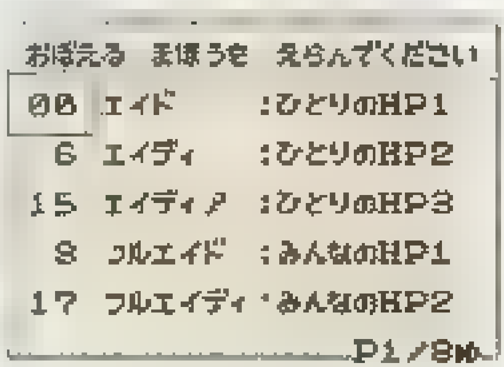
### グラフィック

主人公のグラフィックです。0番に設定すると、主人公の姿が見えなくなります。



### まほうレベル

主人公がレベルいくつになったら魔法を覚えるかの設定です。全40種類のまほうそれぞれに、その魔法を覚えるために必要なレベルを設定します。主人公に覚えさせたくない魔法には、00を設定してください。




### しょきレベル

ゲームスタート時、または初めて仲間に加わるときの主人公のレベルです。1～99の間で入力してください。

### ちから

この値が大きいほど、戦闘で敵に与えるダメージが大きくなります。0～30の間で入力してください。

### かしこさ

この値が大きいほど、MP（魔法を使うための力）が多くなります。0～30の間で入力してください。

### たいりょく

この値が大きいほど、戦闘で敵から受けるダメージが減り、またHPも多くなります。0～30の間で入力してください。

### すばやさ

この値が大きいほど、戦闘で敵から逃げられる確率や敵からの攻撃の回避率が高くなります。0～30の間で入力してください。

## 各パラメータの役割

レベル　1の
だいたいのつよさ

| | |
|---|---|
| HP | 15 |
| MP | 5 |
| こうげき | 4 |
| ぼうぎょ | 5 |
| すばやさ | 4 |
| けいけんち | 0 |

HP ▶主人公の生命力です。これがなくなると死んでしまいます。"たいりょく×2×レベル+5"がこのパラメータになります

MP ▶魔法を使用するのに必要な力です。多いほど、強力な魔法をたくさん使えます。"かしこさ×レベル"がこのパラメータになります。

こうげき ▶敵を攻撃する力です。高いほど、敵を攻撃したときに大きなダメージを与えられます。"ちから×レベル+装備した武器（ぶき）のこうげき"がこのパラメータになります。

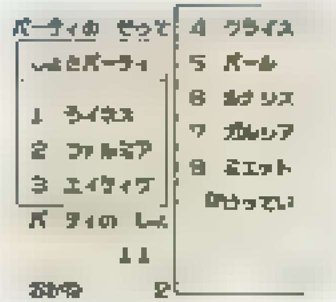
ぼうぎょ ▶敵からの攻撃を防ぐ力です。高いほど、敵から受けるダメージが減ります。"たいりょく×レベル+装備した防具（よろい、たて）のぼうぎょ"がこのパラメータになります。

すばやさ ▶戦闘時の攻撃の順番、逃げられる確率、攻撃回避率に影響します。"すばやさ×レベル+装備したアクセサリ（そのた）のすばやさ"がこのパラメータになります。

けいけんち ▶主人公がそれまでに得た経験値です。

## ●パーティのせってい

### しょきパーティ




ゲームスタート時の主人公を3人まで選べます。主人公の一覧から、パーティに加える主人公を決めてください。Aボタンで加え、Bボタンで外します。メンバーが決まったら、"けってい"を選んでAボタンを押してください。

### パーティのしょきいち

ゲームのスタート位置を設定します。スタート位置にしたいマップを選び、細かい位置を選んでください。

### おかね

ゲームスタート時のパーティの所持金です。0~999999の間で入力してください。

## ●のりもののせってい

### ひこうせん

飛行船のグラフィックです。0番に設定すると、乗れなくなります。

### ふね

船のグラフィックです。0番に設定すると、乗れなくなります。

### ひこうせんのしょきいち

飛行船が最初に置いてある位置を決めてください。飛行船はフィールドにしか置けません。

### ふねのしょきいち

船の初期位置を決めてください。船も、飛行船と同じくフィールドにしか置けません。

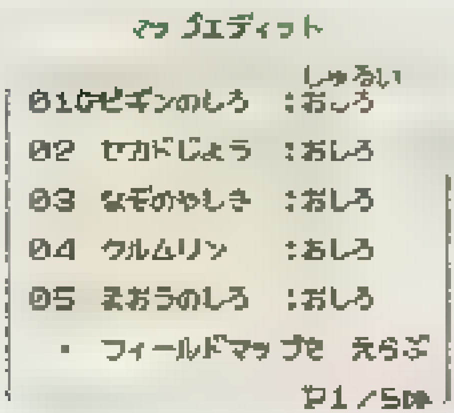
## ●BGMのせってい

各シーンごとのBGMを決めてください。"せんとう"は戦闘シーン、"フィールド"はフィールドマップのBGMです。"ふね"と"ひこうせん"はそれぞれの乗り物に乗ったときに演奏されます。そのほかはそれぞれの種類の屋内マップのBGMです。

## マップ

ゲームの舞台となるマップを作成します。マップには“フィールドマップ”と“屋内マップ”があり、屋内マップはさらに4種類にわかれています。

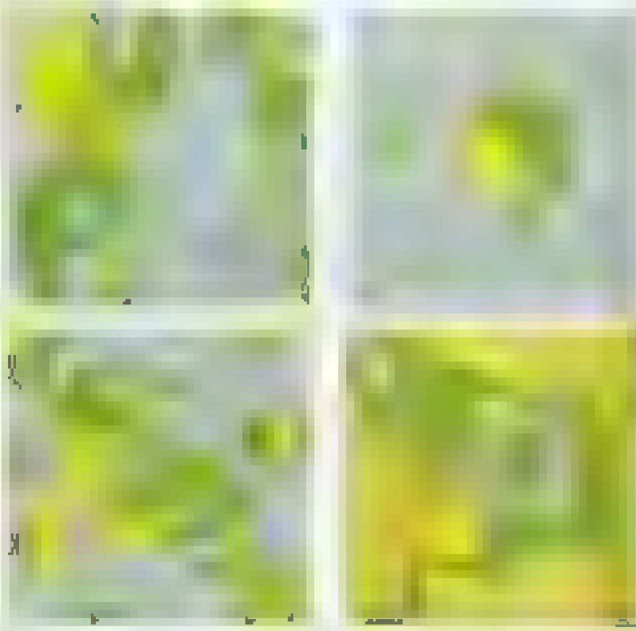
### ●マップ選択画面




エディターメニューで[マップ]を選ぶと、まずこの画面になります。ここから作成したい種類のマップを選んでください。なお、ここでスタートボタンを押すと、表示されている一覧内容を、“種類”→“各マップのフロアの数”の順で切り替えることができます。

### ●フィールドマップをえらぶ

フィールドマップとは、建物から建物への移動を行なうためのマップです。フィールドマップは、あらかじめ用意された4タイプから選択します。マップ選択画面で“フィールドマップをえらぶ”を選び、十字ボタンの左右でフィールドマップを選んでください。また、ここでスタートボタンを押すとカーソルが表示され、選んだ位置を拡大して確かめられます。



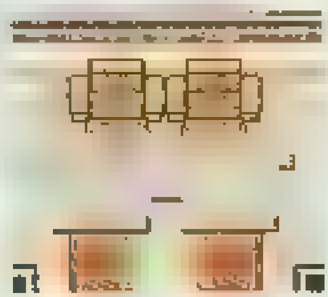
## ●屋内マップ

城やダンジョンの内部、街や村の中を表現するのがこの屋内マップです。屋内マップは、"フロア"(階)単位で区切られています。屋内マップには以下のような種類があり、各種類ごとに専用のマップパーツが用意されています。

### 屋内マップの種類

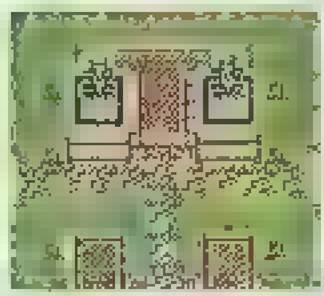
**●おしろ**

最大5個まで作成できます。最大で5×5画面の大きさのフロアを、地上・地下合わせて最大で4フロアぶん作成可能です。



**●まち**

最大5個まで作成できます。最大で5×5画面の大きさのフロアを、地上・地下合わせて最大で2フロアぶん作成可能です。



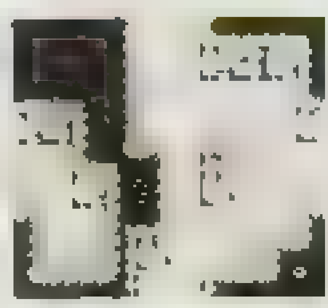
**●むら**

最大5個まで作成できます。最大で5×5画面の大きさのフロアを、地上・地下合わせて最大で2フロアぶん作成可能です。



**●ダンジョン**

最大10個まで作成できます。最大で6×6画面の大きさのフロアを、地上・地下合わせて最大で7フロアぶん作成可能です。



## ●マップ設定画面

### S

サンプルゲームで使われているマップデータを読みこみます。

### 名前

マップの名前です。6文字以内で入力してください。

### フロア

作成するフロアを切り替えます。新しくフロアを作る場合は、ここで"NEW"を選んでください。上のNEWは地上、下のNEWは地下に新しいフロアを作ります。たとえば、"1F"を選択中なら、上のNEWで"2F"、下のNEWで"B1F"(地下1階)が作成されるわけです。



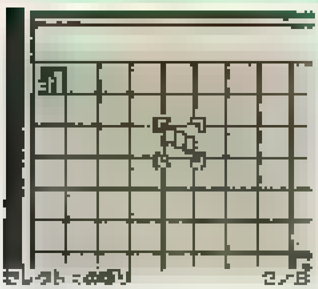

### クリア

選択中のフロアを削除します。

### タイプ(ダンジョンのみ)

ダンジョンを4種類から選べます。

### かいだん



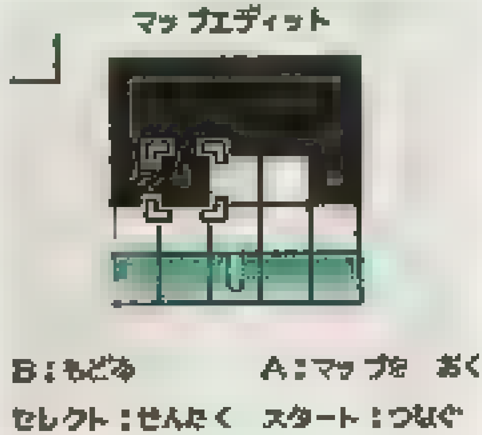

次のフロアへの階段の位置を設定します。カーソルで階段の位置を選び、Aボタンで置いてください。階段の種類(上り・下り)はセレクトボタンで切り替えられます。この方法で階段を置くと、その先のフロアにも自動的に階段が置かれ、実際のゲームではその場所でフロアが行き来できるようになります。なお、3フロア以上にまたがる階段は置けません(その場所には×印がつきます)。

### 注意

フロアの作成やクリアをすると、「てきマップ」および「イベントエディタ」に"*"が付きます。これらはデータの変更があったことを意味していますので、それぞれのエディターに移り、"*"のついたマップのデータをセーブしてください。

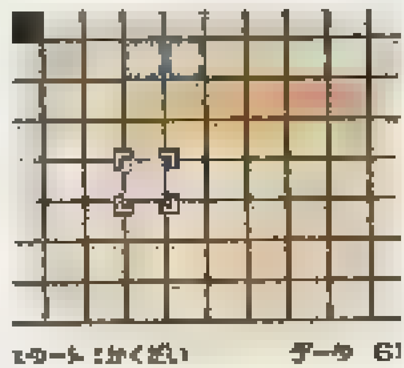
## ●マップの作成

屋内マップは、マップ作成画面で画面単位のパーツを組み合わせて作ります。マップ作成画面に移るには、マップ設定画面で縮小マップにカーソルを移動させてAボタンを押してください。なお、マップ設定画面でスタートボタンを押すと、拡大画面でマップを見渡すことができます。



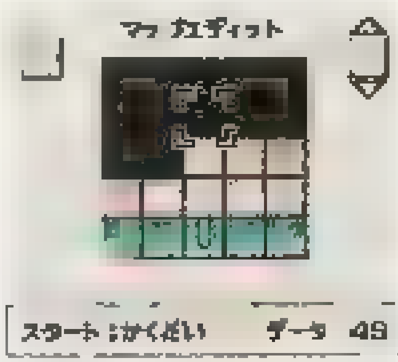

### パーツの選択

マップは、ひとつひとつパーツを置いて組み立てていきます。セレクトボタンで表示されるパーツ一覧から置きたいものを選び、置きたい場所にカーソルを合わせてAボタンで置いてください。これを繰り返してマップを作成します。パーツ一覧でスタートボタンを押すと、パーツの拡大表示を見ることが可能です。パーツ一覧の赤色と灰色は床の違い、青色はカウンターがついているものを意味しています。




### [illegible]

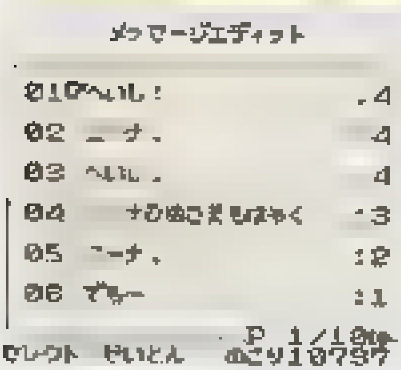
パーツを選択するには、スタートボタンを使う方法もあります。スタートボタンを押すと、カーソル位置の隣りの場所に置かれたパーツと通路がつながるものだけが画面右側に表示されます。この方法を使うと、きちんと通路がつながっているかどうかを確認する手間が省けて便利です。候補が複数ある場合は、十字ボタンの上下で選択してください。



## メッセージ

各マップごとに、そのマップで使用するメッセージを作成します。ここで作成したメッセージを表示させるには、後述するイベントのイベントないようにある"メッセージ"の設定が必要です。また、このほかに全マップ共通で使用できる"よくつかうメッセージ"も作成できます。

### ●メッセージ選択画面



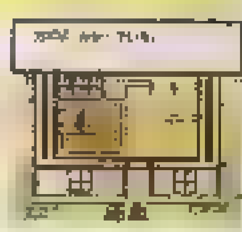
エディターメニューの［メッセージ］を選ぶと、マップ一覧が表示されます。マップを選び、メッセージ一覧から作成したいメッセージを選んでください。スタートボタンでメッセージ内容の4行すべてを確かめながらの選択も可能です。また、ここでセレクトボタンを押すと、使っていない空きメッセージを詰めて、順番に並べることができます。

### ●メッセージの入力

ひとつのメッセージは16文字×4行以内で入力してください。ゲーム中は、2行ずつ2回にわけて表示されます。メッセージは、各マップごとに60個、よくつかうメッセージのみ30個まで作成できます。ただし、メッセージを入力できる文字量には限界（メッセージ選択画面に表示される［のこり］）がありますので、すべてにメッセージを入力できるわけではありません。

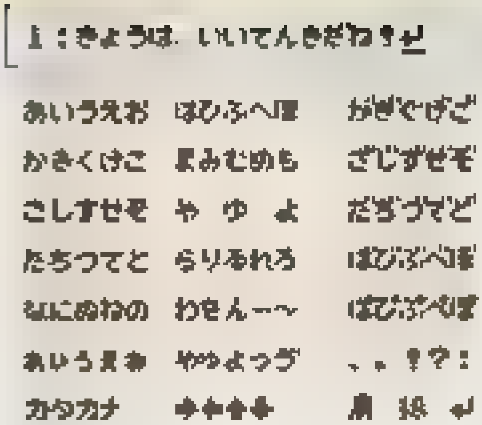
#### よく使うメッセージとは?

ゲーム中、どのマップでも使えるメッセージです。お店や宿屋のあいさつ、何度も繰り返し聞かされる伝説などを設定しておくと、マップごとに同じメッセージを入力しておく必要がなくなり便利です。



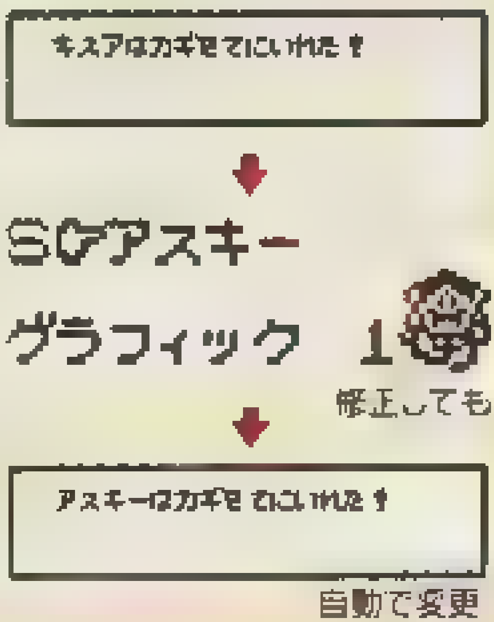
## ●文字の入力

メッセージに限らず、主人公やアイテムの名前など、文字を入力する場面ではすべてこの文字入力画面が表示されます。十字ボタンでカーソルを動かし、入力したい文字を選んでAボタンで入力してください。間違えて入力したときは、Bボタンか"戻"で一文字消せます。入力する文字の種類を変えたい場合はセレクトボタンを押してください。"終"を選ぶと入力の終了です(メッセージのとき以外はスタートボタンでも終了できます)。なお、メッセージ入力のときのみ、スタートボタンで4行すべての表示ができ、"→←↑↓"の矢印で文字入力位置を変えられます。また、右下のマークを選ぶと次の行の先頭に文字の入力位置が移ります。




### 各エディタで設定した名前を使う

メッセージの文字入力時のみ"きごう"の文字種類に"まおう"、"しゅじんこう"、"アイテム"、"マップ"、"モンスター"の項目が現れます。これらを選ぶと、そのエディタで設定した名前が一覧表示され、選択したものを一括で入力することが可能です。たとえば、セリフの始めに主人公の名前を入力する場合、一文字ずつ入力しなくても"しゅじんこう"からその名前を選べば簡単に入力することができます。また、この方法で入力した名前は、各エディタでその名前を変更したときも自動的に変更されます。この方法を使っていれば、ゲームの作成途中に名前を変えても、いちいちメッセージのすべての名前を入力し直す必要がなくなるわけです。




**注意**

1文字の名前をこの方法で入力すると、その後ろに空白が必ず付いてしまいます。

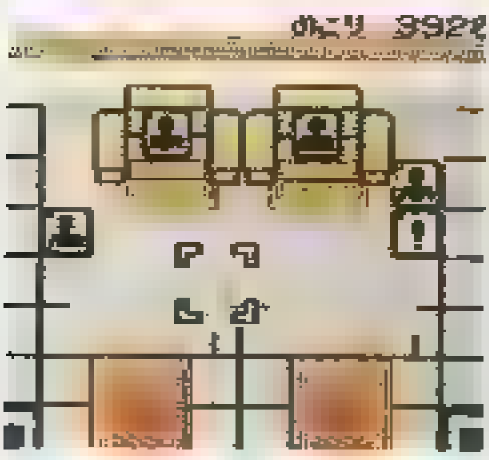
## イベント

『RPGツクールGB』では、村の人から建物のドア、宝箱など、ゲーム中に起きるできごとすべてを"イベント"と呼びます。このイベントをマップに置いていくことで、シナリオを作成していくのです。

### ●イベント設定画面

エディターメニューから［イベント］を選ぶとマップ一覧が表示されます。まず、ここからイベントを置きたいマップを選んでください。マップを選ぶと、縮小マップが表示されたイベント設定画面になります。フロアを切り替える場合は、左の［フロア］から選んでください。

### ●イベント作成画面



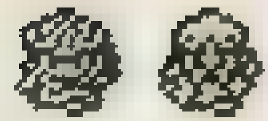
イベント設定画面で縮小マップにカーソルを合わせてAボタンを押すと、イベント作成画面になります。イベントを置きたい場所でAボタンを押し、作りたいイベントを4種類から選んでください（種類の下の数字は、その画面に置けるイベントの残りです）。屋内マップではたてもの、フィールドマップではひと・たからばこイベントを置けません。ここでセレクト（スタート）ボタンを押すと、すでに置いたイベントへ自動でカーソルが移ります。

**注意**

ゲーム中、主人公も含めて横に6体以上のキャラクターが並ぶと、表示が正常に行なわれなくなります。主人公は3人のパーティになる可能性を考慮して、ひとイベントを置くときは横に2体ずつくらいにしておくと良いでしょう。

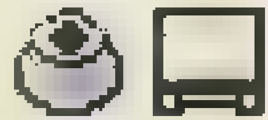
## イベントの種類

### ひと



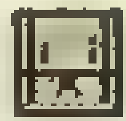
メッセージをしゃべらせたり、動いたりできるイベントです。主に王様や村人といったイベントの作成に使います。

### もの



ひとイベントと基本的に同じですが、動くことはできません。縦長や横長のグラフィックも用意されています。

### たから



宝箱専用のイベントです。お金やアイテムを選択するだけで設定できます。なお、宝箱の中身に入れられるアイテムはひとつだけです。

### たてもの



フィールドマップにお城や村、ダンジョンなどを置くのに使います。[なかみのマップ]で、その建物に入ったときに使用する屋内マップとスタート位置を決めてください。この方法で置かれた建物の屋内マップでは、1Fの端にぶつかると自動的にフィールドマップへ戻るようになります。また、[パーティのばしょ]では、テレポートの魔法でこの建物を選んだときに、パーティがどの場所にテレポートするかを決めます。[ひこうせんのばしょ][ふねのばしょ]も同様に設定しておくと、一緒にその場所にテレポートするようになります(一度でもその乗り物に乗った場合)。



## 編集用コマンド

◎へんしゅう　コピー　さくじょ

イベントのある場所でAボタンを押すと、以下のコマンドが使えます。

へんしゅう－カーソル位置のイベントを修正します。

コ ピ ー－カーソル位置のイベントを記憶します。記憶したイベントはイベントの種類で表示される"はりつけ"でコピーできます

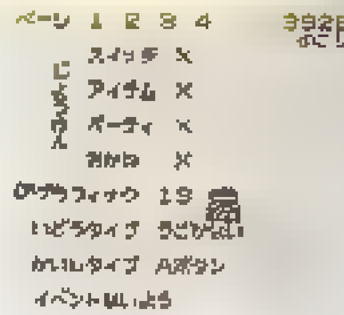
さくじょ＝カーソル位置のイベントを削除します。

**注意**

たてものイベントの[なかみのマップ]には、すでにほかのたてものイベントで使われているマップを選べません。そのため、たてものイベントのコピーでは、なかみのマップが同じにならないよう、自動的に変更されますのでご注意ください。

## ●イベント詳細画面

イベント作成画面でイベントの種類を選ぶと、イベント詳細画面になります。ここでイベントの動作を細かく設定していくことになります。シナリオを作成するうえでも重要な作業です。しっかりマスターしましょう。




### イベントページ

ひとつのイベントには、4つまでの異なる動作を設定可能です。その動作ひとつひとつを"ページ"と呼びます。ページは、十字ボタンの左右で切り替えられます。このイベントページと次の［じょうけん］を組み合わせることで、1回目と2回目で別な話が聞ける村人などが表現できます。

### じょうけん

そのイベントの発生条件です。イベントページごとに設定できますが、1ページ目には設定できません。条件には以下の4種類があり、この条件が満たされたときのみ、そのページのイベントが発生します（複数の条件を設定した場合は、すべてが満たされたときのみ）。なお、複数のページの条件が同時に満たされたときは、数字の大きいページが優先して発生します。

**じょうけんの種類**

スイッチ▶ 指定したゲームスイッチがONのときに条件が満たされます。ゲームスイッチの番号を指定してください。設定を削除する場合は"000"を選びます。

アイテム▶ 指定したアイテムをパーティが所持しているときに条件が満たされます。アイテムを指定してください。

パーティ▶ 指定した主人公全員がパーティに加わっているときに条件が満たされます。主人公を指定してください。

おかね▶ 指定した金額以上パーティが所持しているときに条件が満たされます。

## グラフィック

そのイベントのグラフィックを選んでください。イベントの種類によって選べるグラフィックは異なります。

## いどうタイプ

そのイベントがどのように移動するかを選びます。6種類のなかから選んでください。

## かいしタイプ

[イベントないよう]に書いた内容が実行されるための条件です。以下の3種類からひとつ選んでください。

### かいしタイプの種類

| | |
|---|---|
| ふれたとき ▶ | イベントに主人公が触れたときに開始されます。 |
| Aボタン ▶ | イベントに向かってAボタンが押されたときに開始されます。 |
| じどうスタート ▶ | 何もしなくても実行されるタイプです。屋内マップでは、イベントのある画面に入った途端に実行されます。[じょうけん]と併用して使わないと、同じイベントが繰り返されてしまいますので注意しましょう。 |

**注意**

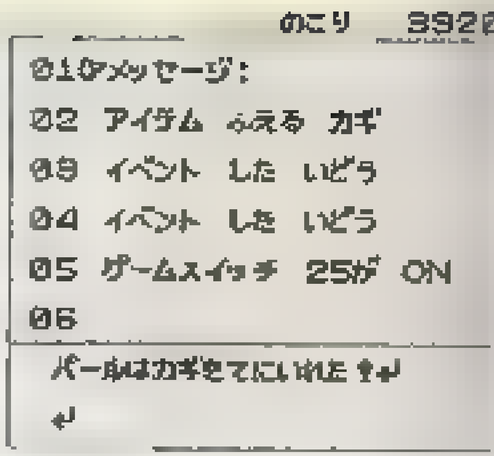
場所移動直後に[じどうスタート]のイベントを実行させると、BGMを止めることができます。BGMを再度鳴らしたい場合は[BGMへんこう]の命令を実行してください。

## イベントないよう

イベント内容画面に移ります。ここでイベントがどのような動作をするか、イベント命令を使って細かく設定していきます。

## ●イベント内容画面

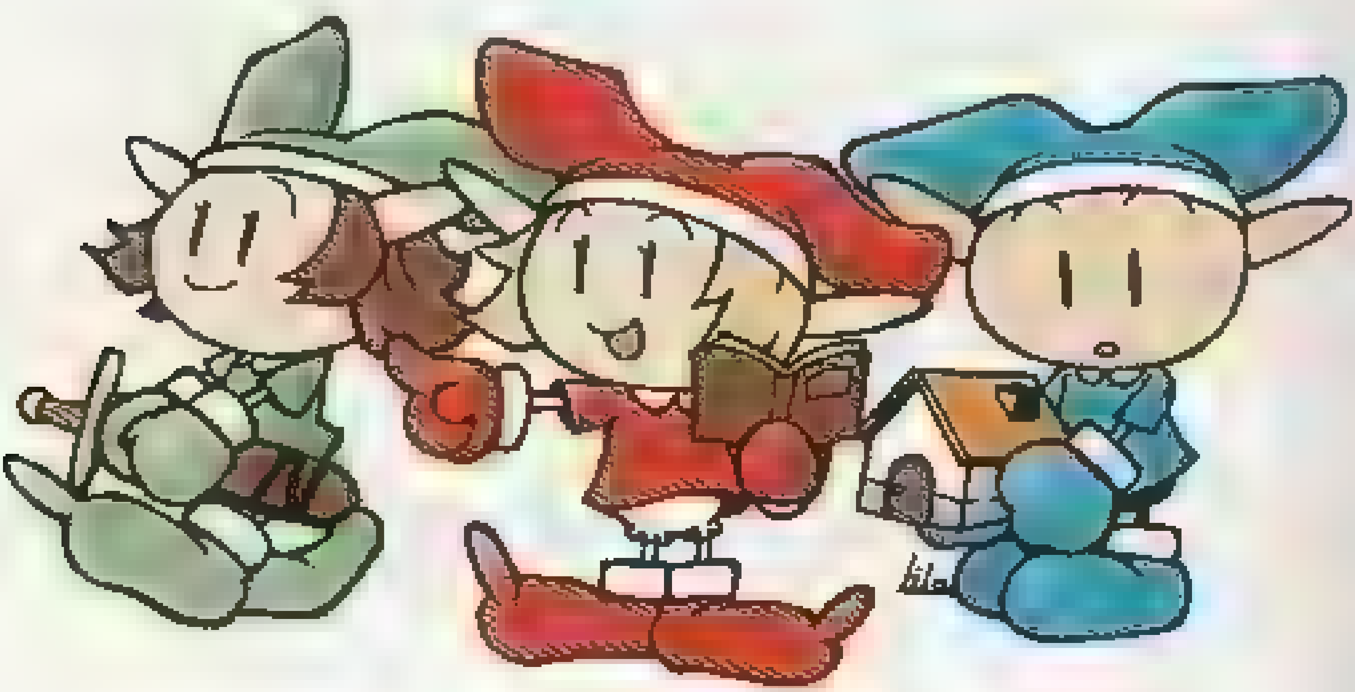
イベント詳細画面で［イベントないよう］を選ぶと、この画面になります。ここでそのイベントがどのような動作をするか、"イベント命令"を使って設定してください。イベント命令は、上から順番に実行されていきます。




### 編集用コマンド

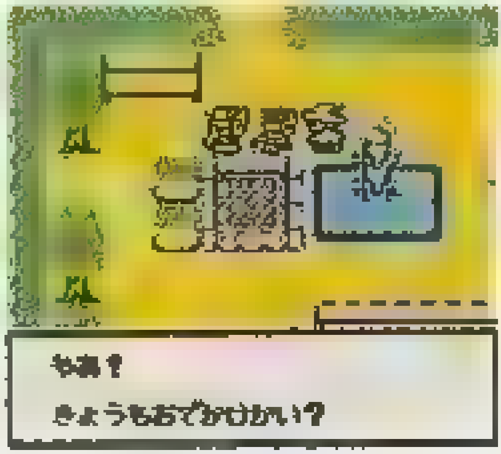
すでにイベント命令が設定された位置でAボタンを押すと、以下のコマンドが使えます。

へんしゅう ─ カーソル位置のイベント命令を修正します。
さくじょ ─ カーソル位置のイベント命令を削除します。
そうにゅう ─ カーソル位置の一行上に新しくイベント命令を設定します。



## メッセージ

メッセージエディタで作成したメッセージを表示します。表示したいメッセージを選んでください。会話やナレーションなどもこの命令を使います。

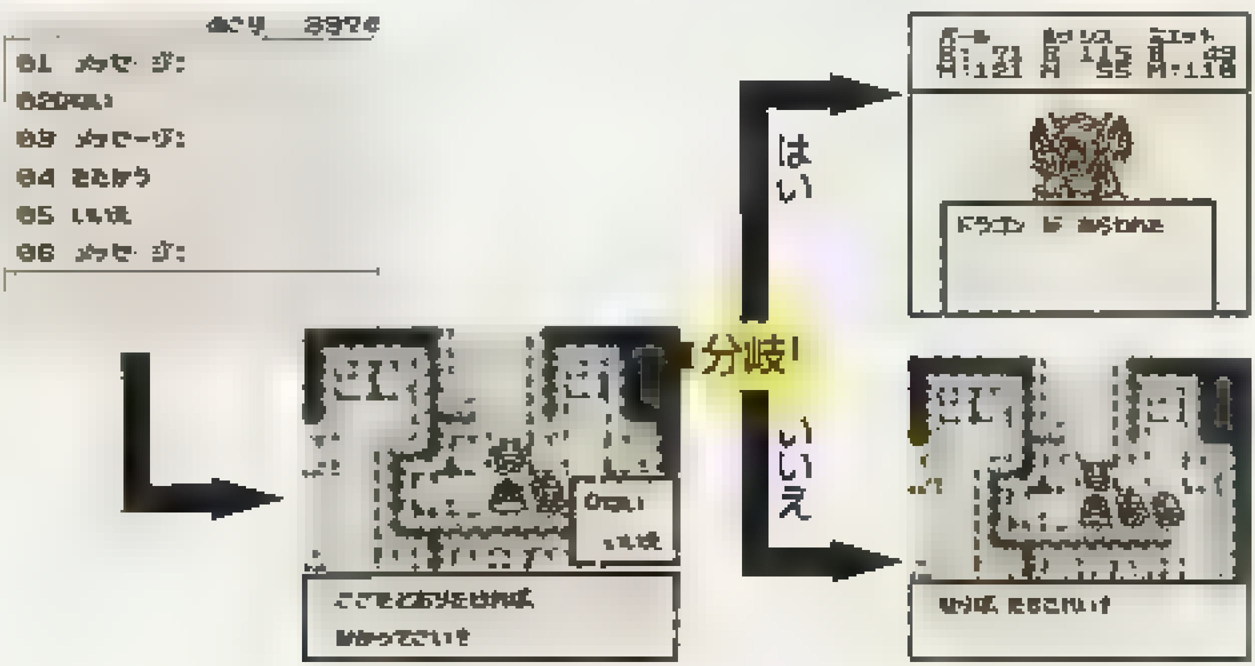



## ランダムメッセージ

あらかじめ用意されたメッセージをランダムで表示します。メッセージは、イベントのグラフィックに応じて変わります。

## はい／いいえ

"はい"、"いいえ"の選択肢を表示し、プレーヤーがどちらを選んだかによって処理を分岐させます。"はい"の場合の処理を"はい"の下に書き、"いいえ"の場合の処理を"いいえ"の下に書いてください。



### ばしょいどう

パーティを指定位置にワープさせます。移動先のマップと位置を指定してください。



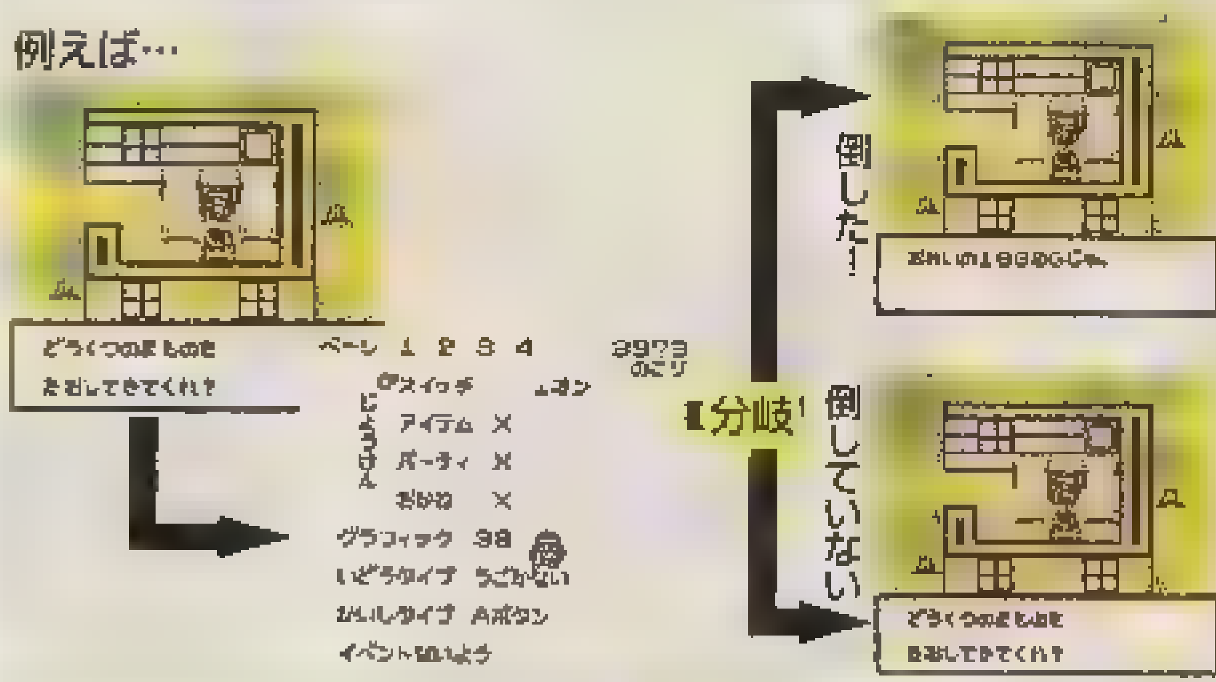
### ゲームスイッチON、ゲームスイッチOFF

ゲームスイッチのON、またはOFFを行ないます。操作したいゲームスイッチの番号を入力してください。

#### ゲームスイッチとは?

ゲームスイッチとは、ひとことで言うならば"目に見えない条件"のようなものです。ゲームスイッチ単体では何の効果もなく、イベントの[じょうけん]と組み合わせて初めて効果を発揮します。たとえば、ある敵を倒したかどうかでメッセージを変えるときは、まず敵を倒したところでゲームスイッチをONにして、メッセージを表示するイベントにそのゲームスイッチを[じょうけん]としたページを作ればいいわけです。

**例えば…**



### ウェイト

指定した時間だけ何もしない命令です。時間は0～20秒の間で、0.1秒単位で指定してください。何かをしっかりと見せたいときなど、イベントで"間"を表現するのに使うと良いでしょう。



驚きに一瞬時間が凍りついた

### BGMへんこう

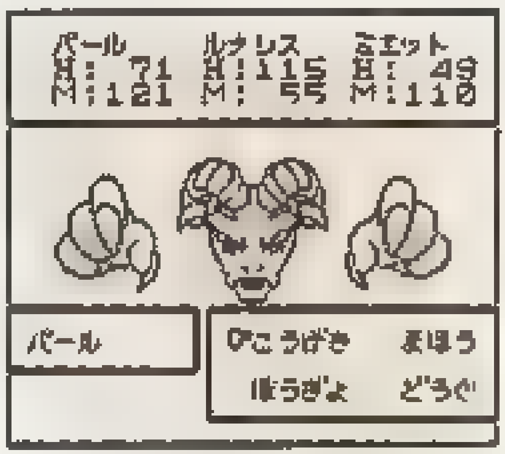
BGMを変更します。変更したいBGMを選択してください。

### おとをならす

効果音を鳴らします。鳴らしたい効果音を選択してください。

### てきとたたかう

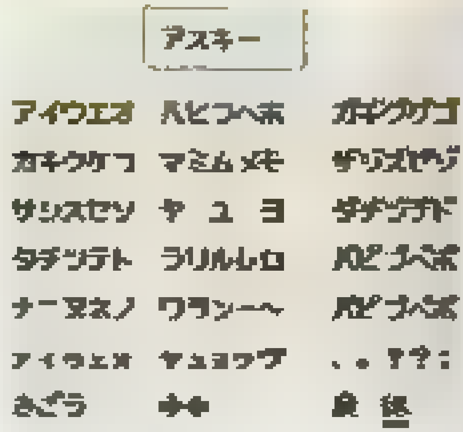
指定したモンスターとの戦闘を行ないます。出現するモンスターと、戦闘のBGMを選んでください。モンスターは3体まで選べます。モンスターは選んだ順に左から表示されていきます。この命令で発生した戦闘からは逃げられません。



組み合わせ次第でこんなモンスターも

## なまえにゅうりょく

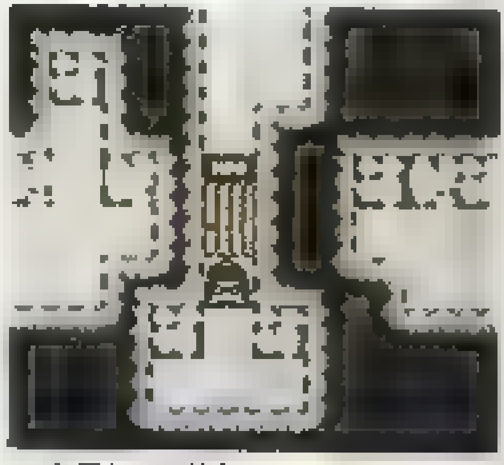
主人公の名前をプレイヤーに入力させることができます。名前を入力させたい主人公をひとり選んでください。この命令を上手に使うと、よりゲームへの感情移入度が高くなるかも？　ゲームの最初に使うと良いでしょう。



操作は文字入力のときと同じです。

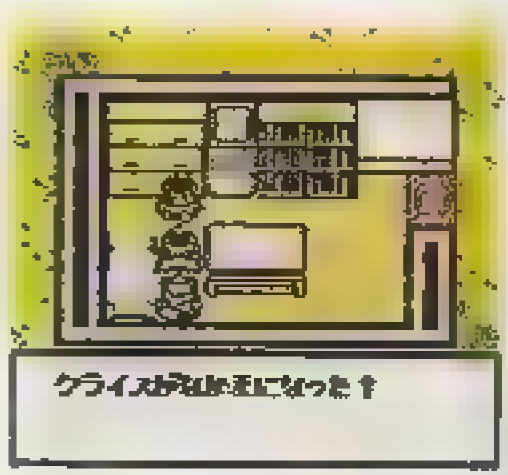
## イベントきえる

イベントそのものを消す命令です。ただし、画面の外へ出る（フィールドマップでは"ばしょいどう"を行なう）と、また復活します。ずっと消しておきたい場合は、ゲームスイッチとイベントページを組み合わせてイベントを作る必要があります。


ドアなどに使うのが一般的です。

## しゅじんこうをくわえる、しゅじんこうをはずす

パーティメンバーの入れ替えを行ないます。加える（または外す）主人公を選択してください。パーティが3人いるときに加えると、最後尾の主人公が入れ替わります。パーティがひとりのときは外せません。



仲間と出会うイベントに必須です。

## アイテムがふえる、アイテムがへる

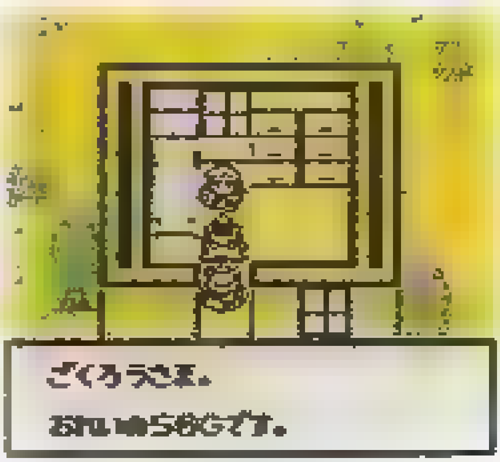


王様から伝説の武器をゲット！

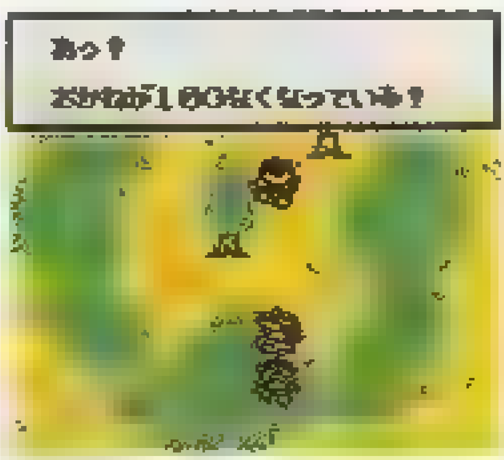
アイテムの増減を行ないます。増やしたい（あるいは減らしたい）アイテムをひとつ選んでください。なお、各アイテムを持てる数の上限は99個です。また、指定したアイテムを持っていないときに減らしても、何も起こりません。

## おかねがふえる、おかねがへる

おかねを増減します。増える（または減る）金額を入力してください。



お使いのお礼にお金をもらった



ドロボウにお金をすられた

## けいけんちがふえる

パーティ全員のけいけんちを増やします。増やしたい経験値を1～9999999の間で入力してください。この命令を実行したことによりレベルがあがった場合は、レベルアップのメッセージが表示されます。

### パーティのHPかいふく、パーティのHPへる、
### パーティのMPかいふく、パーティのMPへる

パーティ全員のHP、もしくはMPを増減します。増える（または減る）HP、またはMPを入力してください。

### パーティにどくをかける

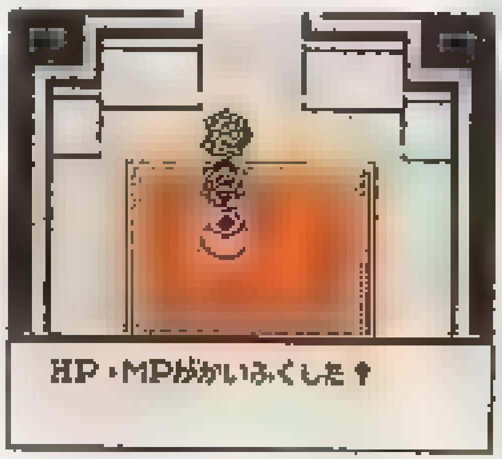
パーティの全員のステータスをどく状態にします。どく状態のパーティは、歩くたびにHPが減ってしまいます。

### どく・マヒをなおす

パーティ全員のどく状態およびマヒ状態を治し、正常な状態にします。

### パーティのぜんかいふく

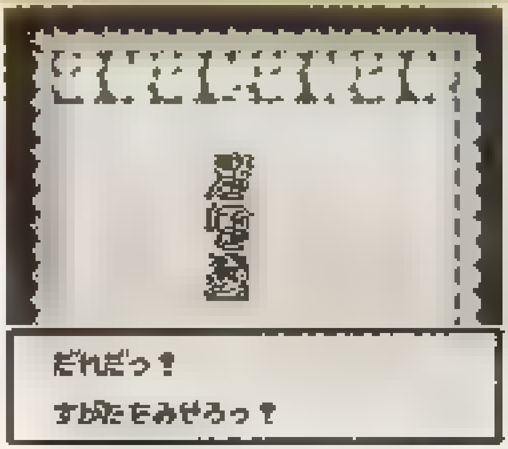
パーティ全員のステータスを正常な状態にし、HPとMPを全回復します。出入口まで戻るのが困難なダンジョンなどには、このイベント命令を使って回復ポイントを作っておくと良いでしょう。オリジナルの宿屋を作るのにも使えます。



不思議な力でパワー全開！

**パーティうえむく、パーティみぎむく、**
**パーティしたむく、パーティひだりむく**

パーティ全員が指定された方向に向きます。
振り向く演出などで使いましょう。



謎の声の主を探す主人公たち。

**パーティうえいどう、パーティみぎいどう、**
**パーティしたいどう、パーティひだりいどう**

パーティ全員を指定方向へ1歩移動させます。画面の端より向こうには行けません。なお、移動中は壁などを通り抜けられます。

**パーティかいてん、パーティてんめつ**

パーティの回転、点滅を行ないます。回数を入力してください。

**イベントうえむく、イベントみぎむく、**
**イベントしたむく、イベントひだりむく**

イベントが指定された方向に向きます。

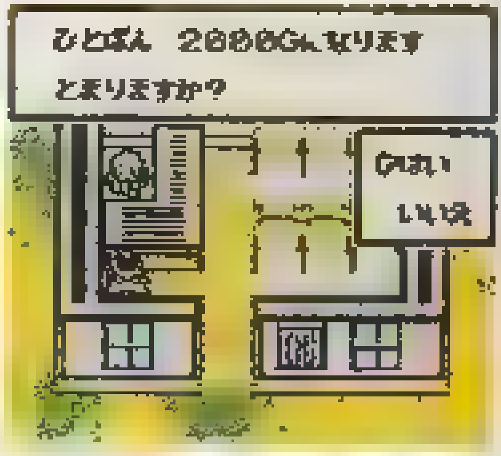
**イベントうえいどう、イベントみぎいどう、**
**イベントしたいどう、イベントひだりいどう**

イベントを指定方向へ1歩動かします。移動中は壁などを通り抜けます。

**イベントかいてん、イベントてんめつ**

イベントの回転、点滅を行ないます。回数を入力してください。

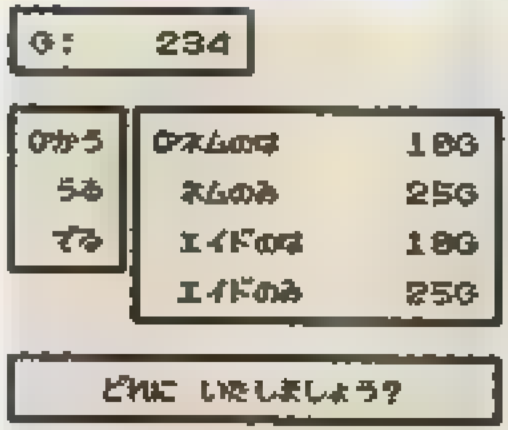
# イベント命令について



あまり値段の高い宿屋は考えモノです。

## やどや

宿屋を作ります。宿泊するのに必要な値段を1～9999の間で入力してください(0にはできません)。宿屋に泊まったパーティは、HPとMPが全回復し、ステータスも正常になります。



どんなアイテムが買えるのかな?

## おみせ

お店を作ります。お店ではアイテムの売買ができます。売りたいアイテムを選択してください。アイテムは最大4つまで選べます。ただし、ねだんが0のアイテムは売ることができません。



魔物の襲撃で 村が火に包まれる!

## がめんあかるくする、がめんくらくする、がめんあかくする、がめんあおくする、がめんモノクロにする、がめんもとにもどす

画面の色合いを変化させます。一度変更した色合いは、"がめんもとにもどす"を実行するまでそのままです。

## がめんフラッシュ、がめんゆらす

画面に対して指定の効果を行ないます。

## イベントしゅうりょう

イベントの実行を中断します。テストプレイ時に使いましょう。

## セーブポイント



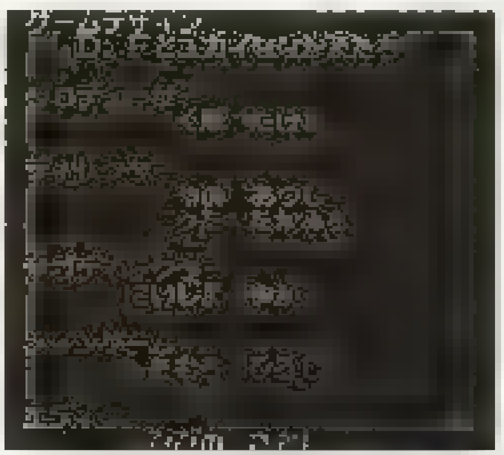

セーブは3つまで行なえます。

セーブ画面を表示します。この命令を使わなくても、乗り物に乗っているとき以外はいつでもセーブできます。ボスの手前などに置いておくと、これから何か起こることをそれとなく教えられます。

## ゲームオーバー

強制的にゲームオーバーにします。

## エンディングにいく



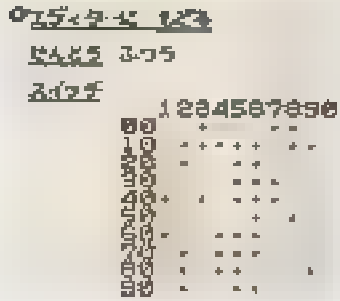
スタッフロールには自分の名前も

この命令を実行すると、右の写真のようなスタッフロールの画面になります。最後に"Fin"の文字が出てきたら、スタートボタンを押すとゲームが終了します。なお、スタッフロールは、テストプレイ時のみどれかのボタンでスキップできます。

テストプレイは、その名のとおり作ったゲームを“テスト”するための項目です。これまでに作ってきた設定がちゃんと思いどおりに動くか、しっかりと試しましょう。何度も繰り返しテストプレイすることが、完成への早道です。

## ●テストプレイ時の操作

操作は、基本的にサンプルゲームやユーザーゲーム（P.6～P.9で解説）と一緒です。テストプレイにしかない機能としては、スタートボタンを押しながら移動すると通常は通れない地形を通りぬけられる機能や、セレクトボタンで表示される以下のデバッグメニューに用意されたコマンドがあります。なお、テストプレイ中は全滅してもゲームオーバーになりません。




## ●デバッグメニュー

テストプレイを中断して、エディターメニューに戻ります。間違いを発見したときは、このコマンドでエディターに戻って修正しましょう。

戦闘の扱いを、［ふつう］［かんい］［なし］の3パターンから選択できます。テストプレイの状況に応じて使いわけましょう。

強制的にゲームスイッチを変更できるコマンドです。途中からのテストなどに使うと良いでしょう。一覧表は行(縦)が10の位、段(横)が1の位を示しています。たとえば、ゲームスイッチ27をオンにするには、“20”の行の“7”の段のところを○にしてください。ただし、0の段のみ、次の行の0を示しています。たとえば、“20”の行の“0”の段ならゲームスイッチ30という具合です。

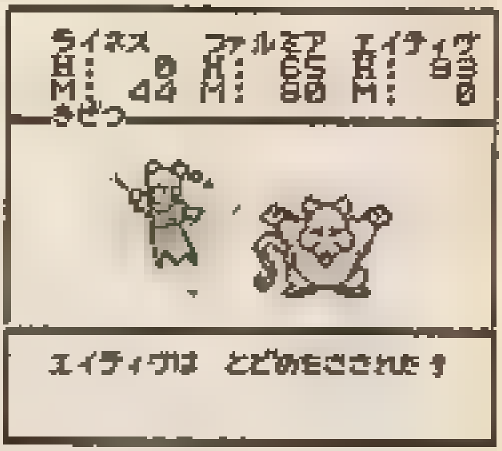
## テストプレイでこんなところをチェック!

### ●イベントの動作




[イベント]の項目で説明したとおり、「RPGツクールGB」で作られたゲームはほぼすべてがイベントで動いています。つまり、イベントがきちんと動いていなければ、あなたが思ったとおりのゲームにはならないということです。ひとつイベントができるごとにテストプレイするぐらいチェックしたほうが良いでしょう。テストしすぎて困ることはありません。また、ひとつひとつはきちんと動いていても、通して遊んだときにちゃんと動かない場合もありますので用心しましょう。

### ●ゲームバランス



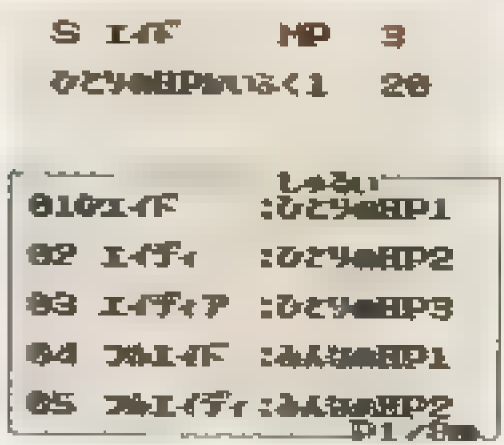

イベントの動作が万全でも、ゲームバランスが悪いために、肝心のゲームがつまらないと遊んでもらえません。ここでいうゲームバランスは主に戦闘のことです。モンスターの強さの微調整を繰り返し、あまり強過ぎたり弱過ぎたりしないようにできれば良いでしょう。また、ストーリー上でも、謎解きの難しさや次のイベントまでの"間"などを気にすると、より良いゲームができあがるはずです。

## まほう

主人公や敵が使う魔法を作成する項目です。魔法は、戦闘で使う攻撃用のものから、回復用・テレポートなど全部で40個を作成できます。

### ●魔法選択画面

エディターメニューで［まほう］を選ぶと、この画面になります。下部の魔法一覧から作成したい魔法を選び、上部の設定項目で詳しい内容を決めてください。一覧の表示内容は、スタートボタンで切り替えられます。魔法の効果は決まっていますので、それに合った名前などを決めていきましょう。




### ●魔法ごとの設定

サンプルゲームの魔法データを読み込みます。"S"にカーソルを合わせてAボタンを押すと、サンプルゲームでその番号に設定されている魔法の名前が表示されます。もう一度Aボタンを押すと読み込み完了です。ただし、作成中のデ ータは消えてしまいますのでご注意ください。

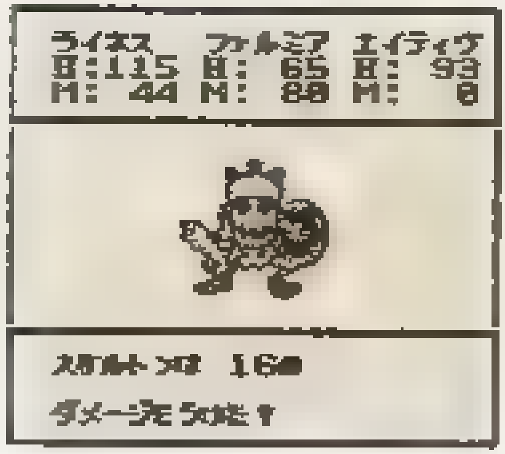
魔法の名前をここに設定します。魔法の名前は、6文字以内で入力してください。効果が連想できるような名前をつけておくと良いでしょう。

## [illegible]

魔法を使うのに必要なMPです。0～999の間で入力してください。0を設定すると、覚えてさえいれば、何度でも使える魔法になります。

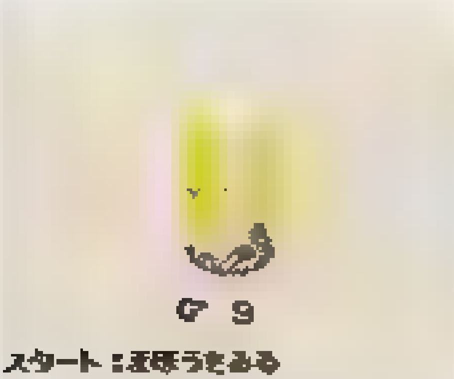
## 効果量

魔法の効果量です。攻撃魔法であれば敵に与えるダメージ、回復魔法であればHPの回復量、パラメータを変化させる魔法（こうげきアップなど）では変化する値になります。0～999の間で入力してください。そのほかの魔法では設定の必要がありません。




## [illegible]

魔法を使用したときに表示されるグラフィック（アニメ）を選択します。その効果に見合ったグラフィックを選んでください。グラフィックが表示されるのは敵に向けて使ったときのみです。設定できない魔法もあります。



強烈な攻撃魔法用だ



こんなグラフィックも？

●ひとりのHPかいふく

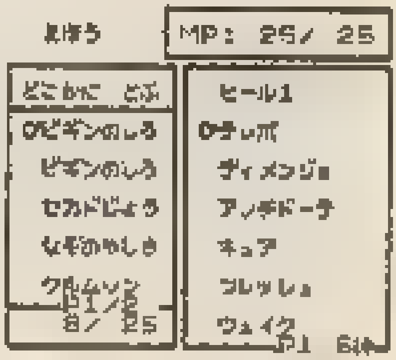
味方ひとりのHPを回復します。設定できる項目は、名前、MP、効果量です。3個まで作成できます。

●みんなのHPかいふく

味方全員のHPを回復します。設定できる項目は、名前、MP、効果量です。2個まで作成できます。

●テレポート

これまでに行ったことのある建物（街・村・城・ダンジョン）にワープします。ただし、"たてものイベント"で置かれていない建物にはワープできません。設定できる項目は、名前、MPです。




●だっしゅつ

屋内マップからフィールドマップへワープします。ただし、その屋内マップが"たてものイベント"で置かれていないときはワープできません。設定できる項目は、名前、MPです。



●どくをなおす

味方ひとりのどく状態を治療します。設定できる項目は、名前、MPです。

●マヒをなおす

味方ひとりのマヒ状態を治療します。設定できる項目は、名前、MPです。

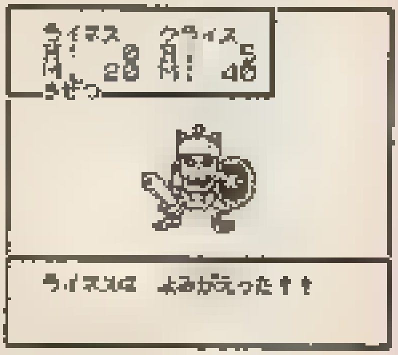
●せいじょう

味方ひとりのちんもくときぜつ以外の状態異常を治療します。設定できる項目は、名前、MPです。

●めをさます

味方ひとりのねむり状態とこんらん状態を治療します。設定できる項目は、名前、MPです。

●ふっかつ




味方ひとりのきぜつ状態を治療します。設定できる項目は、名前、MPです。

●こうげきアップ

味方ひとりの"こうげきりょく"をその戦闘の間だけアップします。設定できる項目は、名前、MP、効果量です。

●ぼうぎょアップ

味方ひとりの"ぼうぎょりょく"をその戦闘の間だけアップします。設定できる項目は、名前、MP、効果量です。

●すばやさアップ

味方ひとりの"すばやさ"をその戦闘の間だけアップします。設定できる項目は、名前、MP、効果量です。

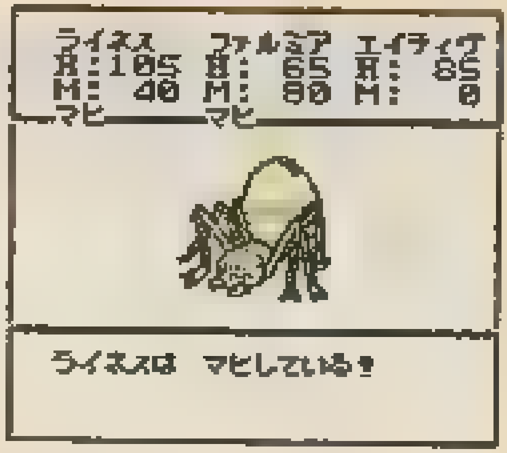
●まほうふうじ

敵ひとりをちんもく状態にします。ちんもく状態になったキャラクターは魔法が使用できません。設定できる項目は、名前、MP、グラフィックです。

●どくをかける

敵ひとりをどく状態にします。どく状態になったキャラクターは毎ターンダメージを受けます。設定できる項目は、名前、MP、グラフィックです。なお、どく状態は戦闘が終わっても回復しません。

●マヒさせる




敵ひとりをマヒ状態にします。マヒ状態になったキャラクターは行動できません。設定できる項目は、名前、MP、グラフィックです。なお、マヒ状態は戦闘が終わっても回復しません。

●ねむらせる

敵ひとりをねむり状態にします。ねむり状態になったキャラクターは行動できません。設定できる項目は、名前、MP、グラフィックです。

●こんらんさせる

敵ひとりをこんらん状態にします。こんらん状態になったキャラクターは敵味方を問わず、勝手に攻撃を行ないます。設定できる項目は、名前、MP、グラフィックです。

●のろう

敵ひとりを呪います。呪われたキャラクターは、ランダムで複数の状態異常が発生します。設定できる項目は、名前、MP、グラフィックです。

●イチコロ

敵ひとりのHPを0にします。設定できる項目は、名前、MP、グラフィックです。

●こうげきダウン

敵ひとりの"こうげきりょく"をその戦闘の間だけダウンさせます。設定できる項目は、名前、MP、効果量、グラフィックです。

### ●ぼうぎょダウン

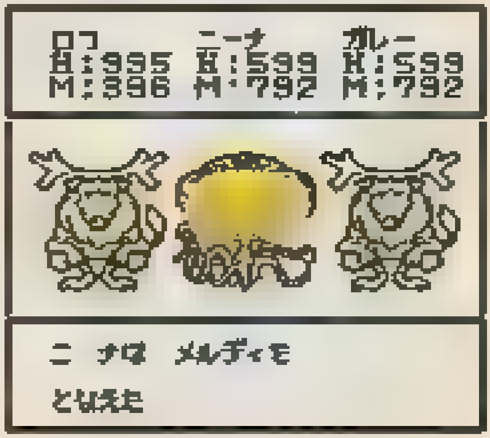
敵ひとりの"ぼうぎょりょく"をその戦闘の間だけダウンさせます。設定できる項目は、名前、MP、効果量、グラフィックです。

### ●すばやさダウン

敵ひとりの"すばやさ"をその戦闘の間だけダウンさせます。設定できる項目は、名前、MP、効果量、グラフィックです。

### ●ひとりダメージ

敵ひとりにダメージを与えます。A、B、Cとわけられていますが、効果に違いはありません。同じ種類で効果の大きさを変えるときなどに使用してください。設定できる項目は、名前、MP、効果量、グラフィックです。全部で9個まで作成できます。




### ●みんなダメージ

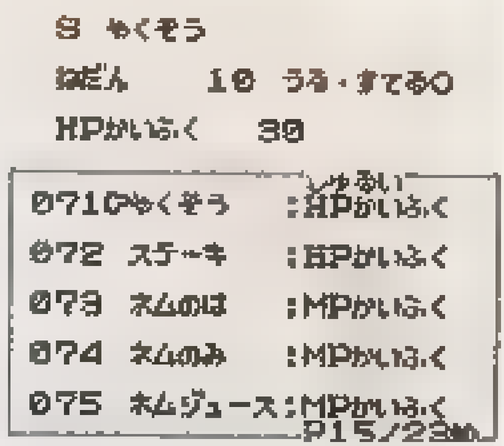
敵全員にダメージを与えます。A、B、Cとわけられていますが、効果に違いはありません。同じ種類で効果の大きさを変えるときなどに使用してください。設定できる項目は、名前、MP、効果量、グラフィックです。全部で6個まで作成できます。



ゲーム中に出てくる薬草や主人公が装備する武器や防具などをまとめて、アイテムと呼びます。ここではそのアイテムを作成していきます。

## ●アイテム選択画面

エディターメニューで[アイテム]を選ぶと、この画面になります。下部のアイテム一覧から作成したいアイテムを選び、上部の設定項目を決めてください。一覧の表示内容は、スタートボタンで切り替えられます。魔法同様、アイテムも効果は決まっています。必要な数だけ設定すると良いでしょう。




## ●アイテムごとの設定

サンプルゲームのアイテムデータを読み込みます。"S"にカーソルを合わせてAボタンを押すと、サンプルゲームでその番号に設定されているアイテムの名前が表示されます。もう一度Aボタンを押すと読み込み完了です。ただし、作成中のデータは消えてしまいますのでご注意ください。

### 名前

アイテムの名前を設定します。名前は、6文字以内で入力してください。どんなアイテムかわかりやすい名前をつけておくと良いでしょう。

## [illegible]

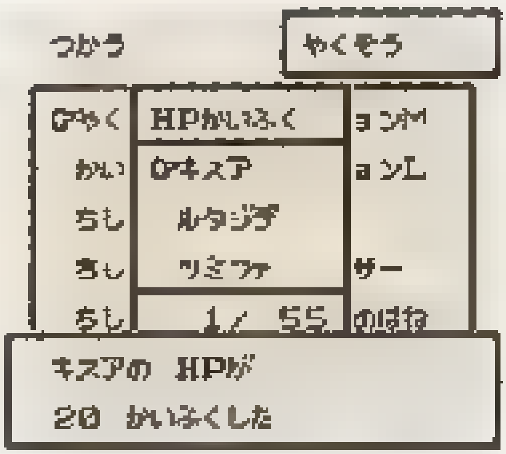
アイテムがお店で売られるときの値段です。0～9999の間で入力してください。主人公からお店に売るときはこの半額になります。

## [illegible]

お店で売ったり、捨てられるアイテムには○、それができないアイテムには×が表示されます。通常は○ですが、×にしたい場合は［ねだん］を0にしてください。重要なアイテムは［ねだん］を0に設定しましょう。

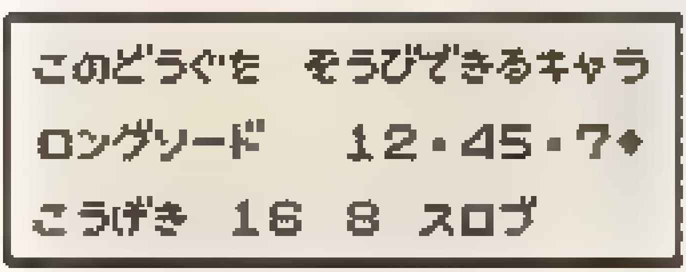
## 効果量

回復アイテムの回復量、武器の攻撃力や防具の防御力といったパラメータを設定します。0～999の間で入力してください。設定の必要がないアイテムもあります。




## 装備可能主人公

アイテムが武器や防具の場合に、それが装備できる主人公を選択します。十字ボタンの左右で主人公を選び、十字ボタンの上下で装備の可能・不可能を切り替えてください。主人公の選択が終わったら、Aボタンで決定です。キャンセルする場合はBボタンを押します。



## アイテムの種類




### ●どうぐ

特に効果のない、イベントの条件などとして使うアイテムです。15個まで作成できます。設定できる項目は、名前、値段です。

### ●ぶき

装備すると攻撃力の上がるアイテムです。20個まで作成できます。設定できる項目は、名前、値段、効果量、装備可能主人公です。

### ●よろい

装備すると防御力の上がるアイテムです。15個まで作成できます。設定できる項目は、名前、値段、効果量、装備可能主人公です。

### ●たて

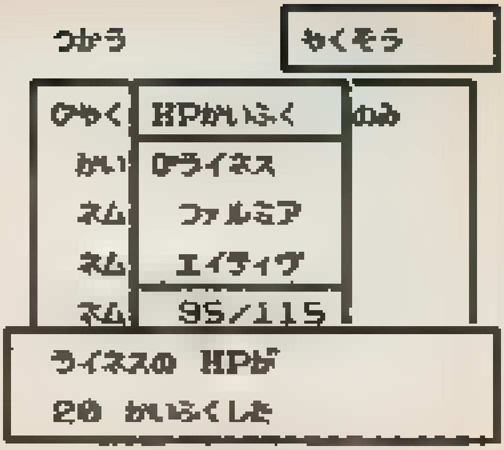
装備すると防御力の上がるアイテムです。10個まで作成できます。設定できる項目は、名前、値段、効果量、装備可能主人公です。

### ●そのた

装備するとすばやさの上がるアイテムです。10個まで作成できます。設定できる項目は、名前、値段、効果量、装備可能主人公です。

●HPかいふく

使用するとHPが回復するアイテムです。2個まで作成できます。設定できる項目は、名前、値段、効果量です。

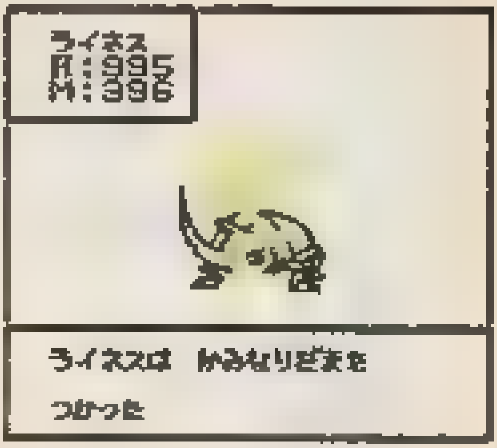



●MPかいふく

使用するとMPが回復するアイテムです。3個まで作成できます。設定できる項目は、名前、値段、効果量です。

●まほうアイテム

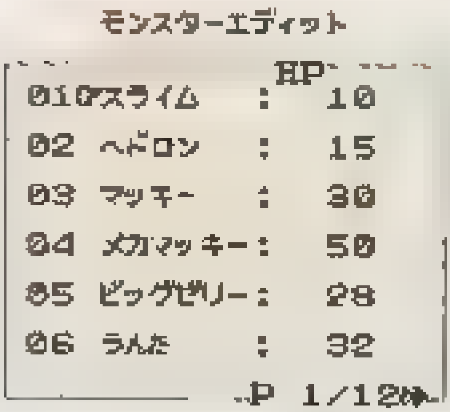
まほうエディタで作成した魔法と同じ効果を持つアイテムです。魔法と同じ数の40個が作成できます。設定できる項目は、名前、値段です。



# [illegible]

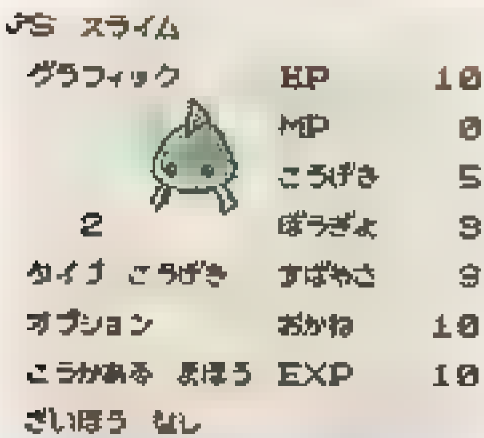
ここでは、RPGに不可欠とも言える戦闘の主役、モンスターを作成します。モンスターは、72種類まで作ることができます。個性的なモンスターであなたのシナリオを盛り上げましょう!

## ●モンスター選択画面




エディターメニューで[モンスター]を選ぶと、この画面になります。一覧から作成したいモンスターを選んでください。モンスターは72体まで作成でき、戦闘時には同時に3体まで出現します。一覧でスタートボタンを押すと、表示内容を切り替えられます。

## ●モンスター設定画面




モンスター選択画面でモンスターを選ぶと、この画面になります。ここでモンスターの名前・HP・MPといった詳細を決めてください。ちょっとした変更で大きくゲームバランスが変わりますので、何度もテストしながらベストな設定を見つけましょう。

### [illegible]

サンプルゲームのモンスターデータを読みこみます。

### 名前

モンスターの名前です。6文字以内で入力してください。





モンスターのグラフィックを選択してください。0番を選ぶと、姿の見えないモンスターとなります。

モンスターの性格タイプを決めてください。タイプには以下の4種類があり、戦闘での行動パターンや使用できる魔法・戦闘方法に違いがあります。

### タイプの種類

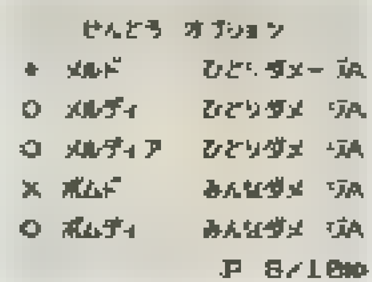
こうげき▶相手を倒すことに重点を置いたタイプです。魔法はほとんど攻撃用のものしか使えません。あまり賢くないタイプと言えますので、初めのうちのモンスターに向いたタイプといえるでしょう。

ぼうぎょ▶相手を倒すことより、自分が倒されないことに重点を置いて行動するタイプです。回復系の魔法が使えます。戦闘を長引かせる厄介なタイプですので、ゲームバランスを考えてうまく使いましょう。

ほじょ▶状態異常を起こす魔法や、ステータスを変化させる魔法を使いこなします。名前のとおり、補助的な役割のタイプです。ボスモンスターと一緒に出現させる仲間などに使うと良いかもしれません。

かしこい▶状況に応じて、[こうげき]、[ぼうぎょ]、[ほじょ]の行動を使い分けるタイプです。戦闘時に主人公パーティが使う[オート]もこれに当たります。ボスモンスターなどに使うと良いでしょう。

モンスターの攻撃方法・使用魔法を選択します。ここで何も選択しないと、そのモンスターは通常攻撃を繰り返すだけです。選択できる項目は、[タイプ]によって次ページのように変化します。



## ■タイプ別使用可能オプション一覧

| オプション | こうげき | ぼうぎょ | ほじょ | かしこい |
|---|---|---|---|---|
| しばくする | | × | | ○ |
| にげる | × | ○ | × | ○ |
| かくれる | × | ○ | × | ○ |
| MPをうばう | × | × | ○ | ○ |
| とつげきする | ○ | × | × | ○ |
| いきかえる | ○ | ○ | ○ | ○ |
| まほうこうか2ばい | ○ | ○ | ○ | |
| いちどに2かいこうげき | ○ | ○ | ○ | ○ |
| つうこんのいちげきアップ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| こうげき2かいに1かいミス | ○ | ○ | ○ | |
| ひとりのHPかいふく | × | ○ | × | ○ |
| みんなのHPかいふく | × | | × | |
| テレポート | × | × | × | × |
| だっしゅつ | × | × | × | × |
| どくをなおす | × | ○ | × | ○ |
| マヒをなおす | × | ○ | × | ○ |
| せいじょう | × | ○ | × | |
| めをさます | × | ○ | × | ○ |
| ふっかつ | × | ○ | × | ○ |
| こうげきアップ | ○ | × | ○ | |
| ぼうぎょアップ | × | ○ | ○ | ○ |
| すばやさアップ | × | × | ○ | |
| まほうふうじ | × | × | ○ | ○ |
| どくをかける | ○ | × | ○ | ○ |
| マヒさせる | × | × | ○ | ○ |
| ねむらせる | × | × | | |
| こんらんさせる | × | × | ○ | ○ |
| のろう | × | × | ○ | |
| イチコロ | × | × | ○ | ○ |
| こうげきダウン | × | × | ○ | ○ |
| ぼうぎょダウン | × | × | ○ | ○ |
| すばやさダウン | × | × | ○ | |
| ひとりダメージ | ○ | × | × | ○ |
| みんなダメージ | | × | × | ○ |

## オプションの種類

●じばくする

自分のHPが¼分以下になると自爆し、主人公パーティ全員に、残りHPをダメージとして与えます。

●かくれる

身を隠し、そのターン内はまったくダメージを受けなくなります。

●とつげきする

通常の2倍のダメージを与える攻撃です。ただし、そのターン内に受けるダメージが大きくなります。

●まほうこうか2ばい

使用する魔法の効果量がすべて2倍になります。

●つうこんのいちげきアップ

"つうこんのいちげき"が出る確率が上がります。

●にげる

その戦闘から逃げ出します。戻ってくることはありません。

●MPをうばう

MPを主人公から奪い、自分のものにします。

●いきかえる

倒されても、復活します。ただし、復活するまでのターン数はランダムです。

●いちどに2かいこうげき

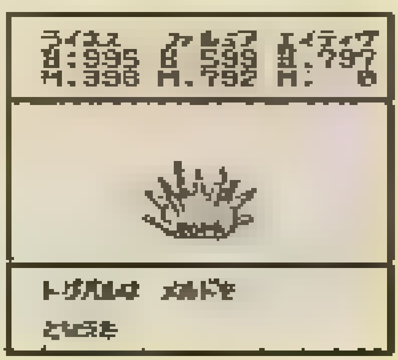
1ターンに2度行動します。

●こうげき2かいに1かいミス

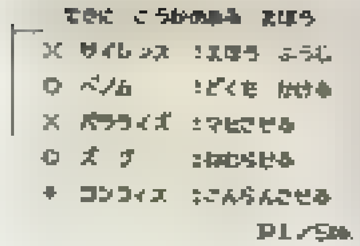
通常攻撃をするときに50%の確率で失敗するようになります。

■魔法

[まほう]エディターで設定した魔法をここで選択できます。選択した魔法が、そのモンスターの使用する魔法になります。



まほうごとに効果の有無を設定してください。Aボタンを押すたびに有り(○)と無し(×)が切り替わります。設定を終わるときはBボタンを押してください。




モンスターの生命力です。これがなくなると主人公たちに倒されたことになります。1~9999の間で入力してください。

モンスターが魔法を使うのに必要な力です。多いほど強力な魔法を何度も使用できます。0~9999の間で入力してください。

これが大きいほど、モンスターが通常攻撃したときに与えるダメージが多くなります。0~999の間で入力してください。

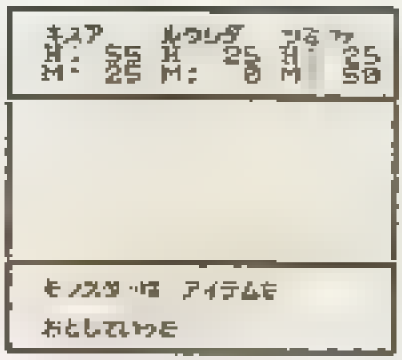
主人公パーティから素手 武器で攻撃されたときのダメージを減らす力です。0~999の間で入力してください。

攻撃する順番や、攻撃をよける確率に関係します。0~999の間で入力してください。

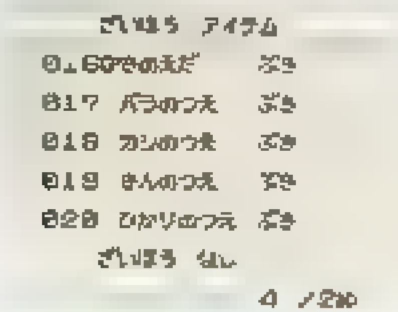
モンスターを倒したときに得られる"おかね"です。強い敵にはたくさん設定しておくと良いでしょう。0〜9999の間で入力してください。

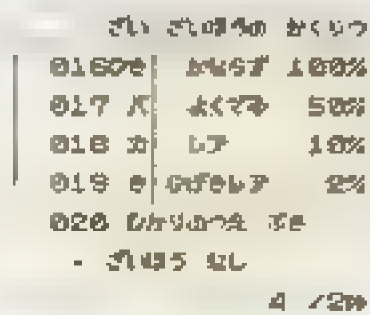
モンスターを倒したときに得られる"けいけんち"です。おかねと違い、主人公パーティの人数で均等にわけられます。0〜9999の間で入力してください。

戦闘終了後に落とすアイテムとその発生確率を設定します。アイテムを一覧から選び、さらに発生確率を100%・50%・10%・2%から選択してください。




レアアイテムをゲット!




## 戦闘のダメージ計算式

戦闘での通常攻撃のダメージは、右の式から計算されます。これを参考に、モンスターや主人公たちのパラメータを設定すると良いでしょう。

$$\text{自分の攻撃力} - \left(\text{相手の防御力} \div 2\right)$$

## [illegible]

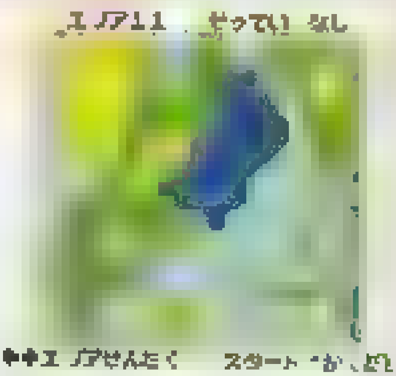
モンスターは、ただ作成しただけではゲームに登場してきません。モンスターを登場させるには、この項目でどこにそのモンスターが出現するか決めていきましょう。

### ●マップの選択

エディターメニューから[てきマップ]を選ぶと、まずマップ選択画面になります。ここから、モンスターを出現させたいマップを選択してください。そして、さらにモンスターの出現範囲を選びます。この出現範囲の設定は、フィールドマップと屋内マップで以下のように変わります。

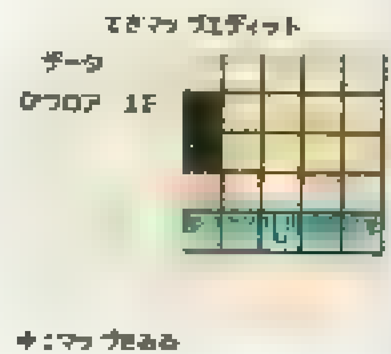
### ●出現範囲の選択

#### フィールドマップの場合



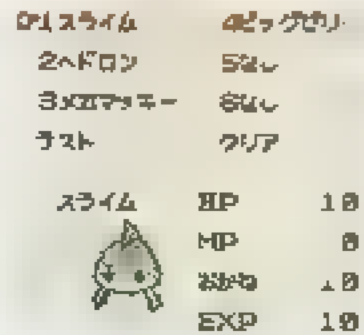
出現範囲はマップごとにあらかじめ"エリア"として区切られています。マップ上で点滅表示されているのが、現在選択されているエリアです。そのエリアごとに出現するモンスターを設定します。十字ボタンの左右で選び、Aボタンを押してエリアを選んでください。すると、出現するモンスターのデータを設定する画面になります。

#### 屋内マップの場合



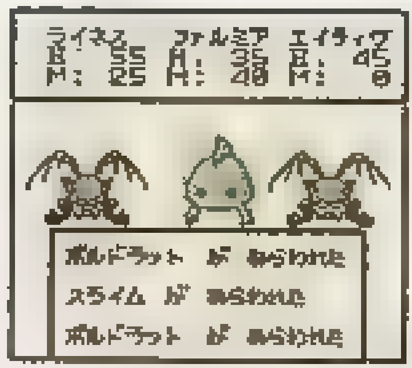

出現範囲はフロアごとです。まずは[フロア]で、モンスターを出現させたいフロアを選んでください。その後、[データ]にカーソルを合わせてAボタンを押すと、出現するモンスターのデータを設定する画面になります。

## ●データ



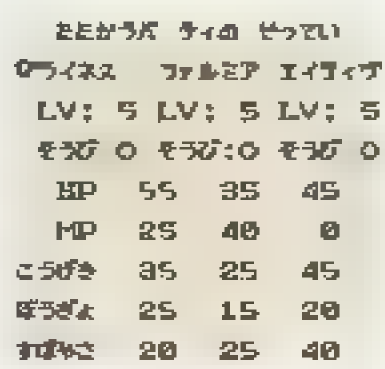

この画面で出現するモンスターを決めます。ひとつの出現範囲で選べるモンスターは、最大6体です。実際の戦闘では、このなかからランダムに選ばれた1～3体が出現します。[1]～[6]で[へんこう]を選び、出現させたいモンスターを決めてください。そのモンスターを出現させたくない場合は、[はずす]を選びます。その出現範囲をモンスターが出現しない状態へ戻すには、[クリア]を選んでください。

## [illegible]



設定したモンスターと実際に戦闘テストをして、バランスをチェックすることができます。戦闘テストを開始したい場合は、[たたかう]を選んでください。戦闘での操作方法は、実際のゲームのときと同じです（P 8～P 9で解説）。出現するモンスターも、実際のときと同様にランダムに1～3体が選ばれます。何度か繰り返し、いろいろな組み合わせでチェックしてみましょう。

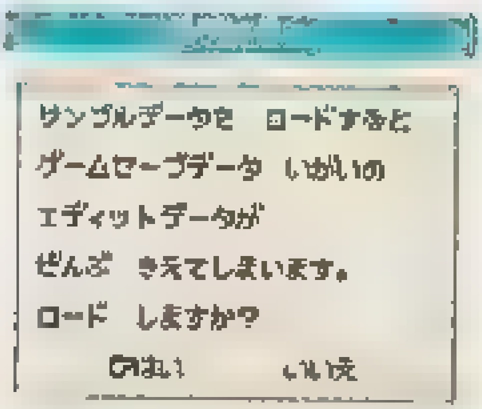
## [illegible]

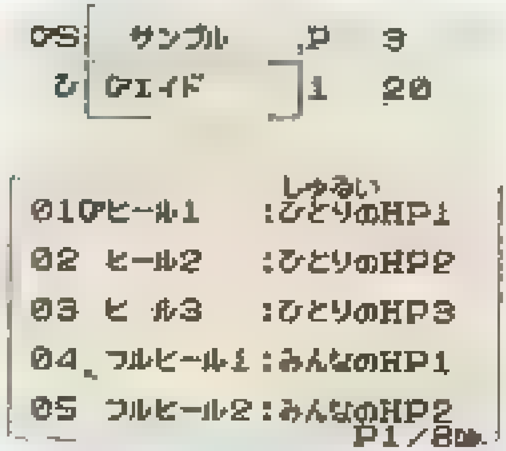



戦闘テスト用の主人公側の設定を行ないます。設定する項目は、参加する主人公とそれぞれのレベル・装備品です。現在設定している出現範囲に、実際のゲームでどのぐらいのレベルで到達するかを考えて設定しましょう。

## [illegible]

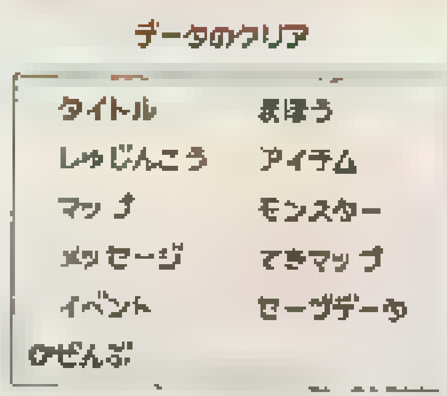
サンプルゲーム“ノーブルキャット”のデータをエディットデータとして読み込みます。初めはこのデータをいじってみると良いでしょう。ただし、すでに作成中のエディットデータがある場合は、すべて消えてしまうので注意してください。サンプルゲームのデータは、いっぺんにすべてロードするほか、各エディターの“S”を使ってひとつだけロードすることもできます。（メッセージ・イベント・てきマップではできません）。




## データのクリア

作成中のエディットデータをすべて消してしまうコマンドです。消えたデータは元に戻りませんので注意してください。データのクリアでは、いっぺんにすべてクリアするほか、エディター単位でもクリアすることができます。いずれにしても大切なデータを消さないよう、注意して使用しましょう。

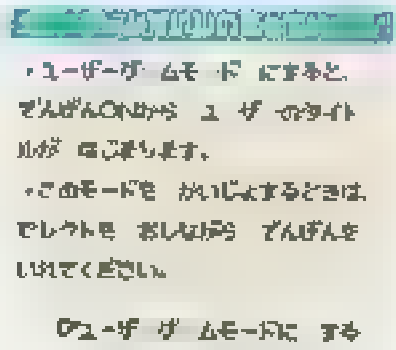


# 4 ゲームの設定

自分で作成したゲームを友だちにみせるときには、「RPGツクールGB」のタイトルを見せたくない……。そんなアナタのための機能です。この機能を使えば、あなたの作ったゲームがまるでお店で買ってきたゲームのように見えるかも？

## ゲーム開始の設定

ユーザーゲームモードを切り替えます。ユーザーゲームモードにすると、次に電源を入れたときから、「RPGツクールGB」のタイトル画面を表示せずに作成したゲームが始まります。ユーザーゲームモードを解除したいときは、セレクトボタンを押しながら電源を入れてください。




### ●ユーザーゲームモードにしていないと……

ASCII ▶



RPGツクールGBのタイトルへ

### ●ユーザーゲームモードにしていると……

ASCII ▶




直接ユーザーゲームがスタートします！

**ユーザーゲームモードの解除はセレクト＋電源ONです**

# 5 通信してみよう！

**完成したゲームを自分ひとりだけで遊ぶなんてもったいない。友だちの『RPGツクールGB』にも通信して遊んでもらおう！ ほかにも通信を使うといろいろな楽しみ方ができますよ。**

## 通信ケーブルでさらに楽しく！

『RPGツクールGB』は、通信ケーブル（別売）を使って、友だちに作成したゲームのエディットデータをあげることができます（もらう友だちも『RPGツクールGB』を持っていなければなりません）。準備はカンタン。『RPGツクールGB』のカセットを差し込んだゲームボーイカラー同士を通信ケーブルで接続するだけです。エディットデータは、しゅじんこう、マップ、メッセージ…といったエディターメニューの項目単位で通信できますので、いろんな使い方ができます。



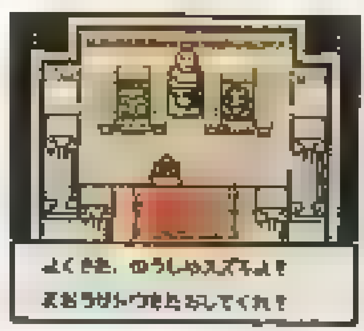

### 例1 みんなでゲームを作る！

Aくんはしゅじんこう、Bさんはマップ、Cくんはメッセージ…といった具合でゲーム作りを分担し、通信でひとつにまとめれば"みんなで作った"ゲームが完成します。きっとひとりで作るよりも楽しいですよ。



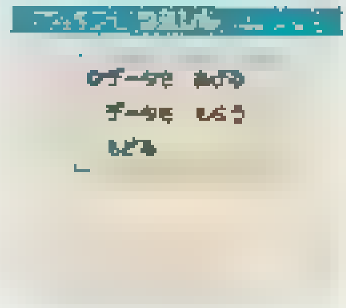
### 例2.友だちのゲームで遊ぶ！

Aくんから全部データをもらってゲームを遊ぶ…これだけなら当たり前。せっかく"エディット"できるんだから、いろいろいじって楽しみましょう。主人公やアイテムの名前を変えるだけでも意外に笑えるゲームができるかも？



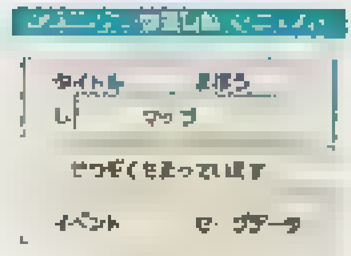
## ●通信の手順

### 1 メインメニューから［つうしん］を選ぶ



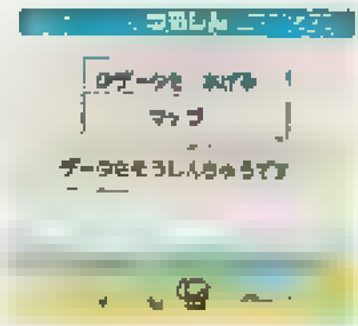
まずは、自分のゲームボーイカラーと友だちのゲームボーイカラーを通信ケーブルで接続してください。接続を確認したら、電源を入れメインメニューの［つうしん］をふたりとも選んでおきます。

### 2 もらうデータを決める



続いて、もらう側が［データをもらう］を選び、どのデータをもらうか決めてください。もらうデータを選んでAボタンを押し、画面に"せつぞくをまっています"と表示されれば準備完了です。

### 3.データをあげる



あとは、あげる側が［データをあげる］を選ぶだけです。うまく通信が開始されればふたりのゲームボーイカラーでキャラクターが動き出します。キャラクターが右端のゴールにたどり着くまでお待ちください。

### 4 完了!

最後まで何も失敗のメッセージが表示されなければ、通信は無事終了です。さっそくデータを確認してみましょう。必要なデータがほかにもあれば、2から繰り返して通信してください。

**注意!!**

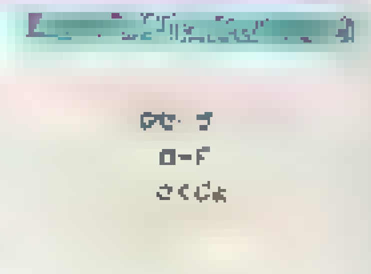
●項目によりますが、通信には時間がかかります。長くて30秒～1分ぐらいはかかりますのでその間はお待ちください。通信に失敗したら電源を切りもう一度やり直してください。
●通信すると、もらう側のその項目のデータは上書きされますので注意してください。

# 6 ターボファイル

「RPGツクールGB」本体だけでは、ひとつずつしかゲームを作成できませんが、ターボファイルGB(別売)を使うと、複数のゲームを一度に保存できるようになります。

## たくさんのゲームを作りたいアナタに

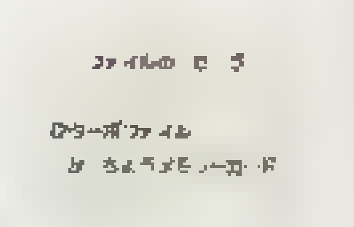
ターボファイルGBを使うと、作成中のデータの保存や、保存したデータの読み込みが可能です。ゲームボーイカラーとターボファイルGBをケーブルでつなぎ、RPGツクールGBのメインメニューから[ターボファイル]を選ぶと、BGMが消え、以下のメニューが表示されます。




### ●セーブ

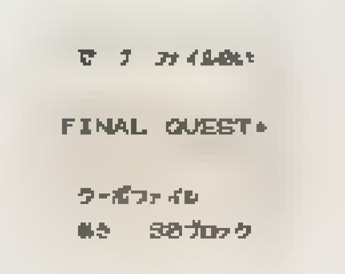
**保存先の選択**

RPGツクールGB本体のデータをターボファイルGBへ保存します。保存先を選んでください。データの保存には、4ブロックの空き容量が必要です。ターボファイルGB本体、拡張メモリーカードとも、最高29個までRPGツクールGBのデータを保存できます。



**ファイル名の入力**

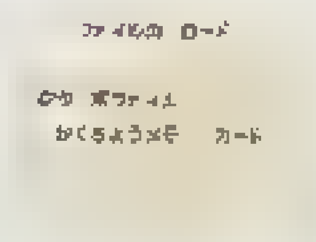
次にファイル名を入力します。十字ボタンの左右で入力位置を決め、上下で文字を選んでください。選べる文字はA～Z、0～9と空白のみです。入力したらAボタンを押し、確認で"はい"を選ぶとデータが保存されます。同名のファイルがある場合は保存できません。



## ●ロード

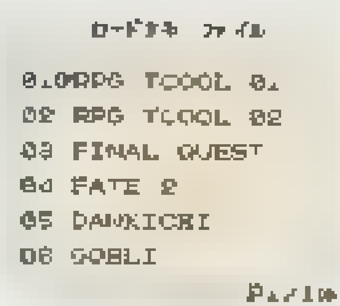
**読み込み先の選択**

ターボファイルGBのデータを、RPGツクールGB本体へ読み込むコマンドです。データを読み込むと、RPGツクールGB本体内のデータは消えてしまいます。読み込みたいデータがある場所を、ターボファイル本体と拡張メモリーカードのいずれかから選んでください。




**読み込むファイルの選択**

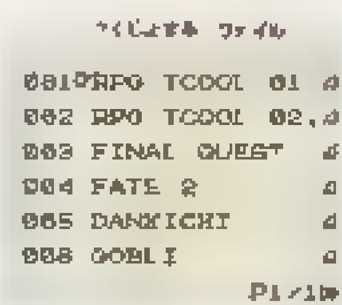
読み込み先を選ぶと、ファイル名の一覧が表示されます。そこから十字ボタンの上下左右で読み込みたいデータを選んでください。なお、一覧に表示されるのは、RPGツクールGBのデータのみです。ほかのゲームのデータを読み込むことはできません。




## ●さくじょ

**削除先の選択**

ターボファイルGBの中にあるファイルを削除するためのコマンドです。空き容量が足らない場合などに、不必要なファイルを削除するのに使用します。削除したいデータがある場所を、ターボファイル本体と拡張メモリーカードのいずれかから選んでください。




**削除するファイルの選択**

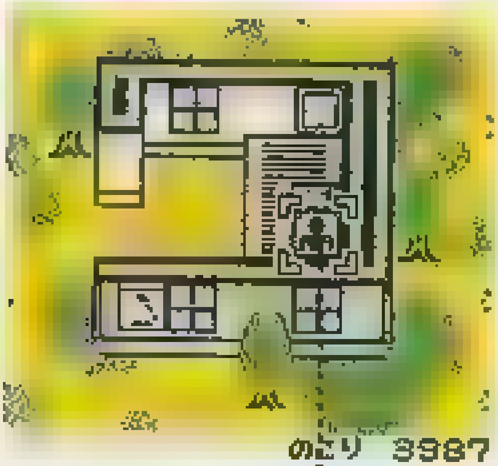
削除先を選ぶと、ファイル名の一覧が表示されます。そこから十字ボタンの上下左右で削除したいデータを選んでください。このときの一覧には、[ロード]と違い、ほかのゲームのデータも表示されます。削除したデータは元に戻せませんので、注意してください。

# 7 こんなイベントを作るには?

**最後に、おさらいの意味も込めて、いくつかイベントの実例を説明しておきましょう。どれもRPGで良く見かけるイベントです。いろいろといじって発展させてみましょう。**

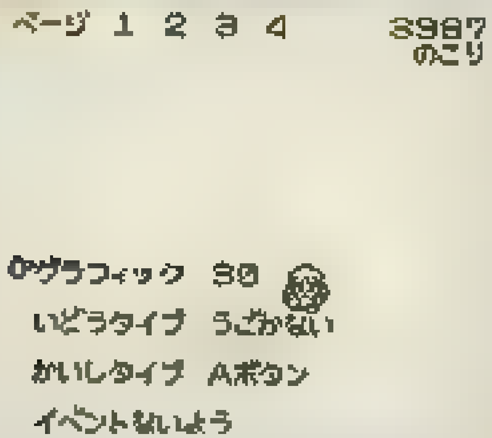
## お店

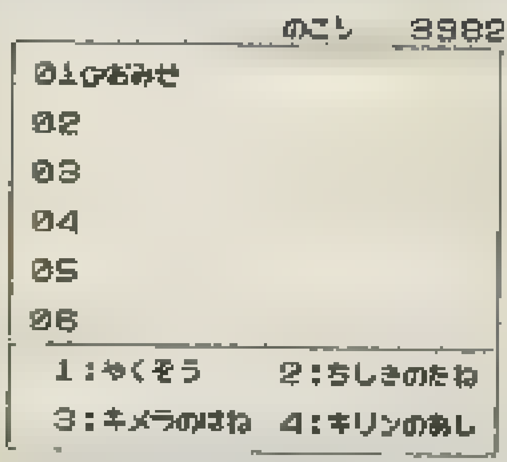
村や町にある武器屋や道具屋といったお店のイベントです。




お店の主人となる"ひとイベントA"を置き、話しかけられたとき（Aボタンを押されたとき）に"おみせ"というイベント命令を実行するだけです。ひとイベントAの［グラフィック］にはお店の主人に合うものを選び、［かいしタイプ］を"Aボタン"にしましょう。後は［イベントないよう］で"おみせ"というイベント命令を選び、売る物を決めるだけです。ちなみに、カウンターのなかにこのイベントをおいた場合、イベントに隣接していなくても、話しかけることができます。宿屋の作り方もほぼ一緒です。

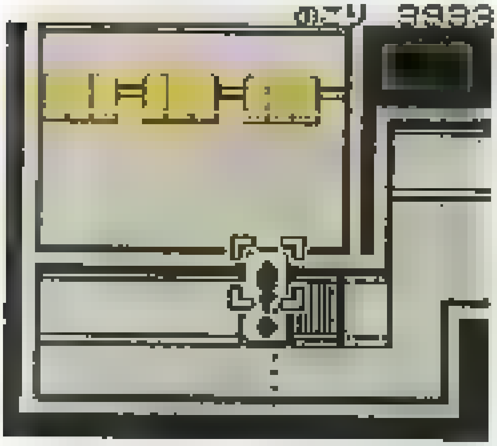
ページ1



## カギのかかった扉

“カギ” というアイテムを持っていないと開かない扉です。




このようにひとつのイベントに複数の動作をさせる場合は、[ページ]を使います。まずは扉を“ものイベント”として置きましょう。そしてページ1に、“カギを持っていないとき”の動作を設定します。この場合は、「カギがかかっている」というメッセージを出すだけで良いでしょう。続いて、“カギを持っているとき”の動作をページ2に作ります。“カギを持っているとき”という判断をするのが、[じょうけん]です。ここの[アイテム]に“カギ”を設定して、あとは[イベントないよう]で扉が消えるようにしておけばOKです。

### ものイベントA

#### ページ1

ページ 1 2 3 4　　3333 のこり

グラフィック 21

かいしタイプ Aボタン

イベントないよう

のこり 3333

01 メッセージ:
02
03
04
05
06

カギが かかっている。↵
↵

#### ページ2 (カギを持っているとき)

ページ 1 2 3 4　　3333 のこり

じょうけん
スイッチ ×
アイテム カギ
パーティ ×
おかね ×

グラフィック 21

かいしタイプ Aボタン

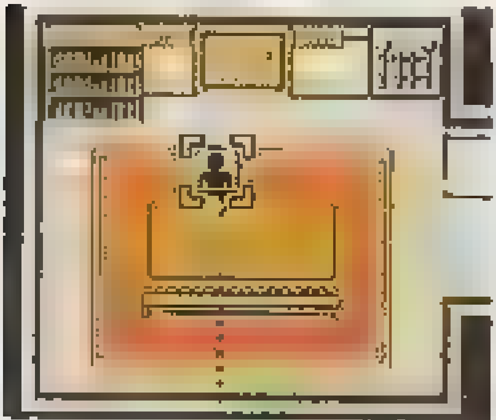
イベントないよう

のこり 3333

01 イベント きえる
02
03
04
05

## 主人公たちの仲間が増える

ある人物に話しかけると仲間になってくれるというイベントです。




話しかけると実行される（仲間になる）という流れのイベントですので、基本的にはお店のイベントと同じ作り方で問題ありません。ひとイベントAのグラフィックには仲間になる主人公と同じものを選び、［イベントないよう］に“しゅじんこうをくわえる”というイベント命令を入れておけば、仲間が増えるイベントの完成です。「仲間が増えた」というメッセージや効果音を鳴らすイベント命令を入れておくと、雰囲気が出ると思います。ただし、このイベントはお店と違い、その主人公が仲間になった後は、何度もイベントが実行されないようにそのイベントを消しておかなくてはなりません。そのために、ページ2の［じょうけん］の［パーティ］には仲間になった主人公を選び、グラフィックを透明（0番）にしておきましょう。これで、パーティにその仲間がいるとイベントが消えるようになります。

### ひとイベントA

■ページ1

ページ 1 2 3 4　　3971 のこり

グラフィック　3
いどうタイプ　うごかない
めいれいタイプ　Aボタン
イベントないよう

のこり　3971
01　おとを　ならす
02　メッセージ
03　ヒカリ　を　くわえる
04
05
06
ヒカリがなかまになった！
↵

■ページ2

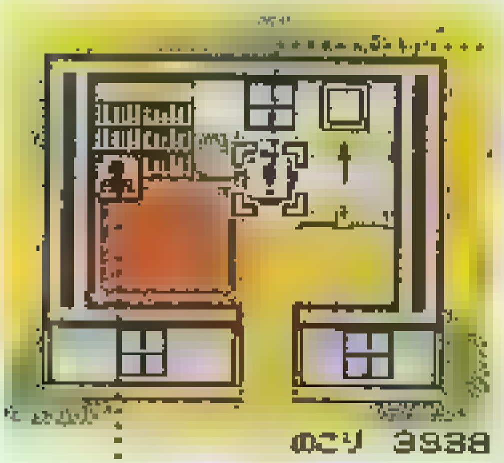
（すでに仲間になっているとき）

ページ 1 2 3 4　　3971 のこり

じょうけん
スイッチ　×
アイテム　×
パーティ　2・・
おかね　×
グラフィック　0
いどうタイプ　うごかない
めいれいタイプ　ふれた　とき
イベントないよう

※イベントないようなし

ある民家のなかにある宝箱に勝手に触れると、住人に怒られるというイベントです。




■ページ1

ページ 1 2 3 4　3338 のこり

のこり 3338

01 ゲームスイッチ 1 ON
02
03
04
05
06

グラフィック 18

かいしタイプ Aボタン
イベントないよう

■ページ1

ページ 1 2 3 4　3338 のこり

グラフィック 1

いどうタイプ うごかない
かいしタイプ Aボタン
イベントないよう

※イベントないようなし

■ページ2（自動実行）

ページ 1 2 3 4　3338 のこり

じょうけん
スイッチ 1オン
アイテム ×
パーティ ×
おかね ×

グラフィック 11

いどうタイプ うごかない
かいしタイプ じどう スタート
イベントないよう

のこり 3338

01 イベント みぎ いどう
02 メッセージ
03 イベント ひだり いどう
04 ゲームスイッチ 1 OFF
05
06

かってにあけるなよ
↵

このように"宝箱"を調べて"住人"を動かすというような、調べたイベントとは別のイベントを動かす場合に使うのが[かいしタイプ]の"じどうスタート"です。ものイベントAで"宝箱を調べた"という印のゲームスイッチ1をONにし、それを[じょうけん]としてひとイベントBを[じどうスタート]させます。ただし、自動スタートは条件が合っていれば何度でも始まってしまうので注意してください。この例では、最後にゲームスイッチ1をOFFにしてそれを防いでいます。

# 第5回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト 開催決定！

## グランプリ賞金1000万円



「RPGツクールGB」で自信作ができたら、コンテストに応募してみませんか。厳正な審査のうえ、優秀な作品には規定の賞金が贈られます。コンテストの詳しい内容については、2000年春発売の「週刊ファミ通」などで告知する予定です。

※賞金からは、法律で定められた税金がひかれます。

**アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト オフィシャルページ**

**URL http://www.ascii.co.jp/a-con/**

ゲームボーイ専用バッテリーバックアップ

## TURBO FILE GB



希望小売価格 4,200円[税別]

※単3電池4本使用[別売]

「ターボファイルGB」を使えば、「RPGツクールGB」で作ったゲームのファイルを、最大で29個まで保存することができます。

### ターボファイルGB拡張メモリーカード

希望小売価格 2,500円[税別]

「ターボファイルGB」本体に接続して使う、コンパクトなバックアップ用カードです。「RPGツクールGB」で作ったゲームのファイルを、最大で29個まで保存することができます。

※ターボファイルGB拡張メモリーカードを使用するには、ターボファイルGBが必要です。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

ファミ通責任編集

# RPGツクールGB 公式ガイドブック

A5判、価格未定
3月発売予定

『RPGツクールGB』でのゲームの作りかたを、作例をまじえて丁寧に解説します。





便利なキャラクターやマップパーツ一覧と全エディターデータリストを掲載しています。

●本製品は書店でお買い求めください。
●品切れの際は書店にて御注文いただくか、通信販売を御利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー 電話(03)5351-8202 http://www.arcs.ne.jp/direct/

**株式会社アスペクト**
〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル6F/ETM営業部 電話(03)5433-7850

おまけ

# 使用ゲームスイッチメモ

この表は、ゲームスイッチが、どのイベントでONにされ、どのイベントで使われて、どのイベントでOFFになったかを記入しておくことができます。メモには、そのゲームスイッチの内容を書いておくといいでしょう。この表はコピーしてお使いください。

■ゲームスイッチNo.

| | マップNo | 名前 | フロア |
|---|---|---|---|
| オンにする イベントの位置 | | | |
| 条件にする イベントの位置 | | | |
| オフにする イベントの位置 | | | |

| |
|---|
| メモ |

# RPGツクールGBスタッフ

エグゼクティブプロデューサー　浜村弘一
スーパーバイザー　杉内賢次、渕上和男
デベロップマネージャー　森　隆司
プロデューサー　久保武史
ディレクター　矢野　厚、新田隆道
アシスタントディレクター　新島有香
プログラム　田村　博、日比野　聡、森口哲邦
グラフィック　豊岡　督、五十嵐　寛
サウンド　武井宏征
サンプルゲーム　木村　初、広庭康貴
パッケージイラスト　山内　真
マニュアル　矢野　厚、仙木　肇
山本真澄、前堀英昭
デバッグプレイ　千種啓貴、瀬戸井卓一
藤詰大志、森　一浩
セールス　後藤　剛、小熊孝広
野口正樹、有路　剛
プロモーション　長田信彦、黛　慎一

スペシャルサンクス
小沢孝行、鶴岡勇三郎、林　直樹、戸次鑑連
川島圭介、大貫修弘、近藤孝一、佐藤忠大、佐藤成由
大沼隆一、野村美香、武田洋子、平川和典、米澤祐子、湯澤紋子
空想科学株式会社
有限会社ケイアイディア
株式会社バセリプロモーション
株式会社アウトバック
ボールトゥウィン株式会社
株式会社アスキー デジタルファミ通編集部
株式会社アスキー 商品開発部

**■本製品に関するお問い合わせは**
デジタルファミ通質問電話　TEL03-5433-7139
（受付時間：祝祭日を除く月曜から金曜の午前11時から午後5時まで）
デジタルファミ通ホームページ　http://www.ascii.co.jp/digifami/
※本製品以外に関するご質問、サンプルゲームの攻略方法や詳しいゲームの作成方法についてのご質問にはお答えできません。

このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON／OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

ASCII
株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル